ВЕДЬМАК®
Дневник охотника на чудовищ
Оружие ведьмака — знание и меч
CD PROJEKT RED®
Talsorian Games

Над книгой работали:

Авторы
Коди Пондсмит
Лайза Пондсмит
Джеймс Хатт
Яе Ковач
Тарабелла Пондсмит
Джей Грэй

Обложка
Мартина Фачкова

Иллюстрации
Ала Капустка
Александра Войтас
Алексей Конев
Аллен Моррис
Анна Подедворна
Байяр Ву
Бартоломей Гавел
Богна Гавронская
Брайан Сола
Вираван Праното
Джейсон Канг
Джефри Макдональд
Джонатан Гуци
Джошуа Кэллоуэй
Диего де Альмейда Перес
Кай Карпентер
Катажина Бекус
Кейт Редесюк
Лоренцо Мастрояни
Мануэль Кастаньон Герерро
Марек Мадей
Марта Деттлафф
Мартина Фачкова
Неманья Станкович
Паламарчук Александрович
Рон Джастин Круз
Христоф Гробельский
Эдди Мендоза
Эдриан Смит
Bad Moon Art
Grafit Studio
Polar Engine

Вёрстка и дизайн
Коди Пондсмит
Джей Грэй

Оформление книги
Коди Пондсмит

Редактор
Кэрол Дарнелл

Тестировщики
Аарон Бёрдетт
Алекс Имаи
Алекс Томпсон
Брэндон Блю
Грейс Кэри
Гэвин «Фиши» Хайдер
Джастин Бейлс
Джей Джасти
Джеймс Хатт
Джейсон Рэнд
Джефри Соэджади
Джиллиан Вагнер
Джошуа Каппелман
Долан Пондсмит
Жан-Франсуа Бушар
Йен Гийеметт
Кайли Дуглас
Кайли Мерка
Кайтар Левенте
Калеб Роджерс
Кевин Диель
Кейтлин Мёрфи
Кимберли «Багз» Уолтерс
Криста Блю
Крэг «Вурухи» Хайдер
Леон П. Мендес
Линда «Драттеркап» Эванс
Лоран «Лимрассон» Колай
Люк/Джикк
Майкл Кэри
Мэтью Хаус
Паскаль Корбей
Патрик Людвиг-Смит
Пейдж Энггелер
Пол Халифе
Риккардо Аллегретти
Роксанна Фан
Саймон Гудро
Селена Бейтс
Сильвен Шевари
Стив Слокам
Тальесин Этридж-Истон
Тарабелла Пондсмит
Уильям «Биллис» Додж II
Холли Берман
Шейла Олсон
Эдвард Смит
Элистер Бейтс
Wheelhouse

Особая благодарность
Луиджи Анниккьярико
Миколаю «СМики» Скжиньскому
Францишеку Рожновичу
Яну Роснеру

Talsorian Games

PRODUCT: WI11O21
P.O.Box 82922, Kenmore, WA USA 98028
© R. Talsorian Games, Inc., 2020
CD PROJEKT®, The Witcher® are registered trademarks of CD PROJEKT Capital Group. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. Developed by CD PROJEKT S.A. All rights reserved.

The Witcher game is set in the universe created by Andrzej Sapkowski in his series of books.
All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-907170-64-3

Содержание

Золотой век ведьмаков 5

Как читать описания 12

Трупоеды 15
- Утковол 16
- Туманник 18
- Гнилец 20
- В туманной мгле 23

Духи 25
- Баргест 26
- Хим 28
- Песта 30
- Среди мёртвых тел 33

Звери 35
- Медведь 36
- Вепрь 38
- Пантера 40
- Охотник и добыча 43

Проклятые 45
- Археспора 46
- Игоша 48
- Вендиго 50
- Сирота 53

Гибриды 55
- Гарпия 56
- Мантихор 58
- Суккуб 60
- Глаза охотника 63

Инсектоиды 65
- Барбегаз 66
- Химера 68
- Сколопендроморф 70
- Из-под земли 73

Духи стихий 75
- Элементаль земли 76
- Элементаль огня 78
- Элементаль льда 80
- Пожар 83

Реликты 85
- Прибожек 86
- Леший 88
- Шарлей 90
- Мелкие пакости 93

Огры 95
- Циклоп 96
- Стучак 98
- Тролль 100
- Нежеланный гость 103

Дракониды 105
- Куролиск 106
- Феникс 108
- Ослизг 110
- Огонь с небес 113

Вампиры 115
- Брукса 116
- Гаркаин 118
- Плюмард 120
- На крыльях тени 123

Исключительные чудовища 125
- Истинные драконы 127
  - Характеристики истинного дракона 130
  - Жизненный путь истинного дракона 132
- Высшие вампиры 135
  - Характеристики высшего вампира 138
  - Жизненный путь истинного вампира 140

Компоненты 142

Мутагены 144

Расследования 145

Контракты 154

Золотой век ведьмаков

Прошло уже несколько веков, и люди позабыли, как всё было. Они забыли, откуда взялись колыбельные и почему на ночь принято запирать двери. Мы, ведьмаки, существуем не просто так: мы пробиваемся сквозь грязь и чащобу и убиваем чудовищ, с которыми другим не справиться.

Эрланд из Ларвика

Короче, дело было так. Пару месяцев назад я возвращался из поездки в Тир Тохаир — по торговым делам, конечно, — и так уж случилось, что в руки мне попал сундук со всякой всячиной. Ничего интересного, как по мне. Но это пока я не нашёл под кипой устаревших магических теорий и прочей фигни старую книжонку. Ни названия, ни автора. В общем, ничего примечательного. Не хвати мне мозгов обращаться с ней бережно, так она бы и вовсе у меня в руках развалилась! Но я же мужик культурный и знающий. С первого взгляда редкую вещицу примечаю!

Пару минут аккуратно её помусолил и… ты не поверишь, что я нашёл! Дневник ведьмака по имени Эрланд из Ларвика.

Ты, наверно, про него и не слышал, но тут уж не твоя вина. Когда крепости пали, многие короли велели вычеркнуть все упоминания о ведьмаках, какие только можно было найти.

Эрланд из Ларвика не шибко известен. Немногие помнят о его подвигах в разных концах света. Но оказывается, когда-то он был крупной шишкой в ведьмачьей гильдии. Один из основателей и первый гроссмейстер школы Грифона! Этот сукин сын своим серебряным клинком избавил Каэр Серен от духов, да и по всему Континенту странствовал, вырезая чудовищ! А книжонка та, что я подобрал, оказалась своего рода сборником всех записей, что он за века ведьмачества сделал.

Ну а я краснолюд дельный и рассудительный — нашёл этой книжке применение. Ведьмаки-то почти вымерли, а чудища возвращаются. Нам ведьмачья премудрость сейчас ой как пригодится! Так что мы с «главой северной интеллигенции», самим Брендоном из Оксенфурта, взялись расшифровать записи ведьмака — о том, как он охотился на чудовищ! Вступление к ним тот ещё шедевр, так что его мы тоже перепишем. Ну, не будем тратить зря время. Приятного чтения!

Родольф Казмер

Конец эпохи

Каэр Серен пал — погребён под горой льда и снега. Не могу сказать, сколько моих соратников спаслись от лавины, но виновников я видел.

Следовало ожидать, что зависть чародеев в конце концов перейдёт в ярость. Наверняка вскоре сюда прибудут короли Севера и маги из совета — покопаться в снегу и обломках в надежде наконец-то раскрыть «тайны грифона». Больше я не буду недооценивать человеческую жадность.

Полагаю, пришла пора Грифону покинуть это забытое богами место. Люди запамятовали, зачем были созданы ведьмаки. Они забыли о монстрах, что бродят в ночи, и об ужасах, от которых мы, ведьмаки, их защищаем. Теперь они набросились на своих защитников. Скорее всего, на другие школы тоже скоро нападут — или уже напали.

В своих исторических хрониках люди переиначат свершённые ими злодеяния. Наверное, в скором времени ведьмаки всех школ прослывут чудовищами и врагами рода человеческого. Но наша цель превыше сиюминутных желаний перепуганных королей и высокомерных магов.

Я оставляю эти записи, чтобы восстановить справедливость и сохранить знания ведьмаков. Когда погибнет последний ведьмак и из пещер и подвалов полезут чудовища, человечество начнёт вспоминать. И тогда, надеюсь, этот дневник поможет спасать жизни даже после моей смерти.

Золотой век ведьмаков

Прошло уже несколько веков, и люди позабыли, как всё было. Они забыли, откуда взялись колыбельные и почему на ночь принято запирать двери. Мы, ведьмаки, существуем не просто так: мы пробиваемся сквозь грязь и чащобу и убиваем чудовищ, с которыми другим не справиться.

Эрланд из Ларвика

Короче, дело было так. Пару месяцев назад я возвращался из поездки в Тир Тохаир — по торговым делам, конечно, — и так уж случилось, что в руки мне попал сундук со всякой всячиной. Ничего интересного, как по мне. Но это пока я не нашёл под кипой устаревших магических теорий и прочей фигни старую книжонку. Ни названия, ни автора. В общем, ничего примечательного. Не хвати мне мозгов обращаться с ней бережно, так она бы и вовсе у меня в руках развалилась! Но я же мужик культурный и знающий. С первого взгляда редкую вещицу примечаю!

Пару минут аккуратно её помусолил и… ты не поверишь, что я нашёл! Дневник ведьмака по имени Эрланд из Ларвика.

Ты, наверно, про него и не слышал, но тут уж не твоя вина. Когда крепости пали, многие короли велели вычеркнуть все упоминания о ведьмаках, какие только можно было найти.

Эрланд из Ларвика не шибко известен. Немногие помнят о его подвигах в разных концах света. Но оказывается, когда-то он был крупной шишкой в ведьмачьей гильдии. Один из основателей и первый гроссмейстер школы Грифона! Этот сукин сын своим серебряным клинком избавил Каэр Серен от духов, да и по всему Континенту странствовал, вырезая чудовищ! А книжонка та, что я подобрал, оказалась своего рода сборником всех записей, что он за века ведьмачества сделал.

Ну а я краснолюд дельный и рассудительный — нашёл этой книжке применение. Ведьмаки-то почти вымерли, а чудища возвращаются. Нам ведьмачья премудрость сейчас ой как пригодится! Так что мы с «главой северной интеллигенции», самим Брендоном из Оксенфурта, взялись расшифровать записи ведьмака — о том, как он охотился на чудовищ! Вступление к ним тот ещё шедевр, так что его мы тоже перепишем. Ну, не будем тратить зря время. Приятного чтения!

Родольф Казмер

Конец эпохи

Каэр Серен пал — погребён под горой льда и снега. Не могу сказать, сколько моих соратников спаслись от лавины, но виновников я видел.

Следовало ожидать, что зависть чародеев в конце концов перейдёт в ярость. Наверняка вскоре сюда прибудут короли Севера и маги из совета — покопаться в снегу и обломках в надежде наконец-то раскрыть «тайны грифона». Больше я не буду недооценивать человеческую жадность.

Полагаю, пришла пора Грифону покинуть это забытое богами место. Люди запамятовали, зачем были созданы ведьмаки. Они забыли о монстрах, что бродят в ночи, и об ужасах, от которых мы, ведьмаки, их защищаем. Теперь они набросились на своих защитников. Скорее всего, на другие школы тоже скоро нападут — или уже напали.

В своих исторических хрониках люди переиначат свершённые ими злодеяния. Наверное, в скором времени ведьмаки всех школ прослывут чудовищами и врагами рода человеческого. Но наша цель превыше сиюминутных желаний перепуганных королей и высокомерных магов.

Я оставляю эти записи, чтобы восстановить справедливость и сохранить знания ведьмаков. Когда погибнет последний ведьмак и из пещер и подвалов полезут чудовища, человечество начнёт вспоминать. И тогда, надеюсь, этот дневник поможет спасать жизни даже после моей смерти.

Жизнь до ведьмаков

Можно сказать, я вырос на корабле. Вспоминая детство, кажется, что я больше времени проводил в море, чем на суше.

Моя мать Ванья была копейщицей с Хиндарсфьялла, а об отце я до сих пор ничего не знаю. Полагаю, он был неудачливым рыбаком с берегов Редании. Мы с матерью не особо обменивались нежностями, да и говорили редко. Скорее всего, мать оставила меня, только чтобы не навлечь на себя кару Фрейи.

До появления ведьмаков Хиндарсфьялл был совсем другим. Сейчас жители Скеллиге зачастую с неохотой нанимают ведьмаков, но мы им принесли ничуть не меньше пользы, чем остальному Континенту. В те времена люди не подходили близко к берегу, не считая пристани, и в лес не совались, если хотели дожить до утра. То и дело ребята постарше на спор отправлялись в горы — хорошо, если четверть из них возвращалась. Если их не съедал циклоп, то, вероятнее всего, они оказывались в грязном гнезде птицы рух. Примерно каждый четвёртый драккар, покидавший порт, топили крикливые сирены, а особо неудачливых утаскивал на дно кракен или какая другая подводная тварь. Если на деревню накладывали проклятие или на кладбище заводилась полуночница, то все бросали свои дома и не возвращались, пока друид не разберётся. Или не возвращались.

Едва научившись ходить, я стал матросом, а топором орудовал с тех пор, как сумел его поднять. Моряки из команды матери «воспитывали» меня как могли. Я постоянно был занят: вязал узлы, приносил что нужно, точил мечи и топоры. Во время рейдов я был ночным караульным. Спал на верхней палубе, бдительно следя за небом и ограждением корабля. Заметив сирену или щупальце кракена, я сразу бежал к колоколу и трезвонил изо всех сил. А если не успевал к колоколу, то будил команду криком. Один матрос в то время был не слишком большой ценой. Полагаю, никто бы особо не горевал, если б утром вышел на верхнюю палубу и увидел лишь кровавый след, ведущий за борт.

Первые ведьмаки

В последний раз под стягами клана Хеймей я высадился в Новиграде, когда мне было десять лет. Я был буйным юнцом, и мать мечтала от меня избавиться. За месяц до того я познакомил со своим клинком одного из новых матросов, имевшего наглость назвать меня ублюдком, и на тот момент он ещё не оправился.

Когда к моей матери подошёл богатого вида маг и попросил продать матроса по хорошей цене, она ухватилась за эту возможность. Полагаю, на тот момент её устроили бы и полпинты тёплого эля с ржавым кинжалом в качестве платы. Они ударили по рукам, и моя судьба решилась. Я ушёл с чародеем Альзуром в тот же вечер.

Про Альзура я до сих пор мало что знаю. Несколько недель я странствовал вместе с ним, пока он собирал толпу детей, включая меня самого. Однако он редко говорил с нами — разве что о здоровье спрашивал. Когда мы задавали вопросы о нашем будущем, маг отвечал лишь, что мы будем следующим шагом в «уникальном эксперименте». Когда же мы спросили, почему именно дети, маг сказал, что взрослые «не дали нужных результатов».

В горном замке Риссберг мы с 37 другими детьми тренировались денно и нощно, готовясь к экспериментам, задуманным Альзуром и его товарищами. Мы лазали по скалам, пробегали усыпанную ловушками полосу препятствий, с завязанными глазами уворачивались от тяжёлых маятников и проходили много других испытаний, которые я за годы уже позабыл.

Мы были на пределе возможностей, и малейшая ошибка могла стоить жизни. Четверо моих однокашников погибли ещё до того, как маги начали эксперименты. Остальные стали друг другу как братья. Да, мы страдали, но страдали все вместе, и это каким-то образом делало нашу жизнь терпимее. Вначале я пару раз ввязывался в драки, но в итоге наутро всем приходилось отвечать перед магами, так что времени копить обиду у нас не было.

Мне было лет одиннадцать, когда я стал заглядываться на аэдирнскую девчонку по имени Ягода. Не знаю, была ли это настоящая любовь или последствия шока, но для меня всё было серьёзно. Теперь уже трудно восстановить детали, но я помню, что мы часто сидели вдвоём на стене замка перед сном. Чтобы не сойти с ума, мы жаловались друг другу на магов, на испытания и ужасную еду. Так мы чувствовали себя людьми. Даже если никому до нас не было дела, нам было не плевать друг на друга.

Но пришло время настоящих экспериментов, и наша решимость померкла. Мы начали принимать бурлящее варево из грибов и мыльноватые алхимические отвары, и поначалу всё шло нормально. Мы стали сильнее и быстрее, наши тела окрепли. Но по мере продолжения экспериментов зелья, которые давали нам маги, становились всё мощнее, и вскоре большинство девчонок захворали. В том числе Ягода. Я пытался о ней заботиться, но обычно всё сводилось к тому, что я говорил с ней по ночам и приносил холодную воду.

Когда чародеи начали экспериментировать, стало понятно, что большинство из нас не выживет и что девчонкам придётся хуже всего. Но они продолжали. За месяц с небольшим нас стало в разы меньше. Ребят по одному забирали в лабораторию, и всё, что мы слышали, — это крики и мольбы.

Ягода умерла в первую неделю. Оставалось лишь похоронить её вместе с остальными, кто не выдержал. Закопав её изуродованное тело на самодельном кладбище, которое мы сами устроили, я сделал всё, что мог. Несколько дней я молчал, но бегал быстрее и бил сильнее. Моё тело было словно в огне, и всё, что мне оставалось, — идти вперёд.

Примерно через месяц Альзур и его сподвижники впервые добились успеха. Один из мальчишек помладше пережил мутации, не

получив уродства и не сойдя с ума. После бесчисленных смертей родился первый ведьмак.

Меня подвергли мутациям несколько дней спустя, и кажется, лишь ненависть к чародеям позволила мне выжить. Прошло уже два века, а я ещё ни разу не испытывал боли сильнее, чем тогда на операционном столе.

Когда с мутациями закончили, осталось лишь несколько мальчишек. Нас тщательно изучали и постоянно проверяли. Маги собрали профессионалов со всего Континента, чтобы обучать нас разным навыкам: охотников из Каэдвена, алхимиков из Виковаро и фехтовальщиков со всех уголков мира. По идее, колдовству должны были учить нас сами маги.

Долгие занятия с охотниками дали нам превосходные навыки выслеживания и охоты. Алхимики научили нас самостоятельно смешивать специально разработанные мутагенные составы. Болезненные уроки мечников превратили нас в смертоносное оружие. Нам удавалось всё, чего от нас ждали чародеи и их незримые хозяева. Почти.

Мутации открыли наши тела потоку хаоса, но мы всё равно были слишком слабы, чтобы творить волшебство как настоящие маги. Не знаю, какие неопровержимые аргументы и жалкие мольбы тогда прозвучали, но, узнав, что наши способности к магии столь ограниченны, нас изгнали из замка Риссберг вместе с теми немногими магами, что нас поддержали. Их планы не оправдались, и Братство чародеев больше не собиралось нас содержать. Альзур, его наставник Косимо и несколько других присоединились к нам. Они увели нас в заброшенный замок Моргрейг в Пустульских горах и продолжили эксперименты — наверное, чтобы оправдать затраты.

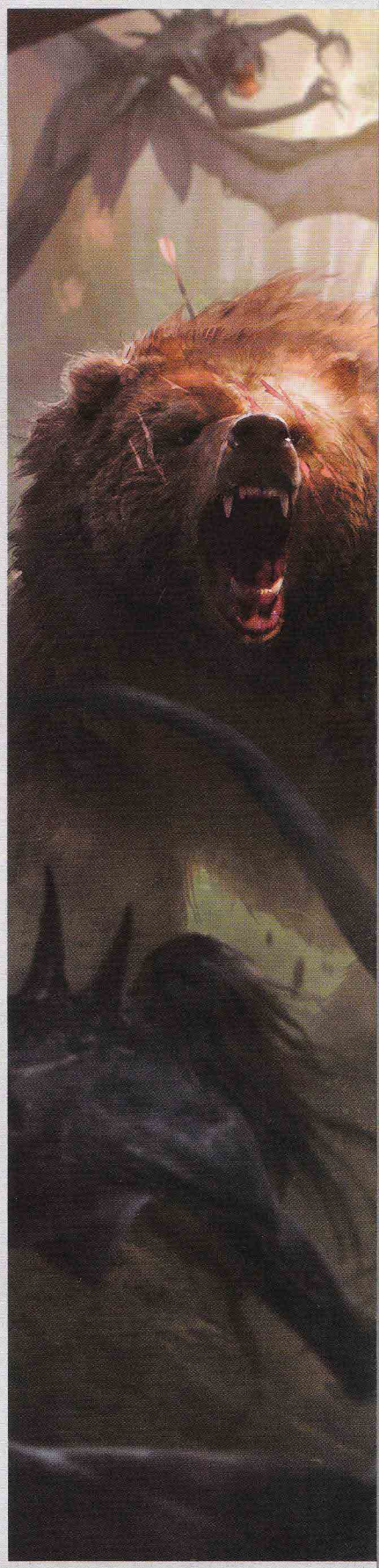
Косимо придумал для нас знаки — простую магию, на которую хватало даже наших скромных способностей. Грубые и примитивные для мага, они были впечатляющим достижением для юноши, который никогда и не думал о возможности творить волшебство. Я тренировался до глубокой ночи, отрабатывая жесты и мечтая укрепить свою власть над хаосом. Магия была единственным, чему я ещё радовался, за исключением редких разговоров с товарищами-ведьмаками.

Сэр Ливелин

Когда мне стукнуло пятнадцать или шестнадцать, первая группа ведьмаков готовилась к выпуску, и я был среди них. Нас осталось всего пятеро, но Альзур и Косимо уже собрали детей для нового потока. Вскоре нас должны были отправить в мир охотиться на чудовищ. Не знаю, как себя чувствовали остальные четверо. Никому не хотелось говорить о своих страхах и опасениях после всего, что мы пережили.

Что касается меня, я был готов. За несколько месяцев до нашего «первого плавания» учитель фехтования нашёл повод поцапаться с Альзуром. В освободившейся комнате с обгоревшими стенами поселился странствующий рыцарь, которого другой маг повстречал во время путешествия. Звали рыцаря Тальесин Бледдин Йорат аэп Ливелин, но мы прозвали его Грифоном за то, что у него на щите был изображён чёрный грифон. Грифон отличался от тех беспощадных наймитов, что тренировали нас раньше. С первого дня, что мы занимались под его началом, я чувствовал, что он во что-то верит, что у него есть цель поважнее, чем просто дожить до следующего рассвета. Странствующий рыцарь обучал нас южной манере владения мечом и способам справляться с болью, чтобы продолжать сражаться даже после сильных ранений. А ещё он говорил о нашем «долге». Он верил, что мы созданы не просто так. Мы — не ошибка экспериментаторов, и в этом мире нас ждали великие дела.

Не думаю, что ещё кто-нибудь принял всерьёз его монологи, но меня эти слова заставили задуматься. Я начинал путь озлобленным юнцом, и с тех пор как годы назад умерла Ягода, в сердце моём царили лишь злоба и печаль. Мысль о том, что у наших страданий есть смысл, вернула мне душевное равновесие. Я принял близко к сердцу слова Грифона. И когда я впервые ступил на Путь, у меня была одна цель — защищать жителей Континента от угроз, с которыми они не в силах справиться.



Начало Пути

Первая эпоха ведьмаков, начавшаяся с меня и моих братьев, была странным временем для всех. На поселения по всему Континенту нападали чудовища, но никто не просил помощи у магов Моргрейга. Когда мы, ведьмаки, впервые столкнулись с человечеством, никто из нас не знал, чего ожидать. Единственные, с кем мы до этого общались, — наши учителя и создавшие нас маги, а крестьяне никогда и не слышали о ведьмаках.

Я почти не помню свою первую охоту — кажется, это была толпа гнильцов на юге Каэдвена. Помню удивление и опасение на лице наместника, когда я к нему пришёл. Было видно, что он совершенно не знает, что обо мне думать. Я назвал свою цену — скромную сумму, которой едва хватало на починку снаряжения и покупку ингредиентов для зелий, — и он с осторожностью согласился. Я был чужаком, и глаза выдавали моё неестественное происхождение, но орда гнильцов лишила его слишком многого, чтобы отказываться от предложенной помощи.

Охота выдалась непростая. Тогда у нас не было и половины тех знаний, что есть сейчас. Первый гнилец, которого я пронзил мечом, лопнул, и я едва успел отвернуться, оберегая лицо от едкой слизи. Но я учился на ошибках. Благодаря ловушкам, магии и профессиональному мастерству я в одиночку расправился с 10 или 20 гнильцами. Я вернулся к наместнику, рассказал об охоте и получил обещанную плату. Наместник всё ещё смотрел с опаской, но жители были мне благодарны, даже угостили элем в трактире.

И так было всюду, куда бы я ни пришёл. Герцоги и наместники побаивались нового ордена, маги возмущались тем, что я отнимаю у них славу, но крестьяне осторожно благодарили того, кто избавил их от беснующихся за порогом тварей. Я говорил с ними, порой пил с ними и даже завёл парочку друзей. Я путешествовал от деревушки к посёлку, от посёлка к городу — зачищал торговые пути, снимал проклятия, спасал невинных. Я брал деньги на починку снаряжения и покупку зелий, но никогда не оставлял деревни в беде только потому, что они не могли заплатить.

Я думал, в народе станет известно о делах ведьмаков и, возможно, нас перестанут бояться. Но я никогда так не ошибался. Ещё до конца года церкви Севера начали распространять мерзкие россказни обо мне и моих братьях-мутантах. Я всеми силами старался успокоить людей, которые теперь видели во мне чудовище, но через некоторое время это стало практически невозможно. Жрецы и «мудрецы» рассказывали им о «безбожных ведьмаках с гор».

Когда похолодало, я отправился обратно в Моргрейг. Там я встретился с выжившими братьями, оплакал павших и рассказал о годе, проведённом на Пути. Признаюсь, даже когда крестьяне встречали меня приветливо, я всё равно не чувствовал с ними такого взаимопонимания, как с братьями. У нас были общий опыт и жизнь, которую никто, кроме нас, не мог понять. Каждый год ступал я на Путь и каждый раз ждал зимовки в Моргрейге, чтобы поделиться историями с теми, кому повезло вернуться домой.

Пару десятилетий всё так и шло. Весна, лето и осень проходили за смертельно опасной охотой и снятием жутких проклятий, а зиму я проводил в тепле у огня, тренируясь в горах и празднуя ещё один прожитый год вместе с братьями и мальчишками, что шли по нашим стопам.

Раскол

К сожалению, так не могло продолжаться вечно. Когда мне было уже далеко за сорок, орден ведьмаков начал распадаться. Альзур и Косимо ушли, оставив лишь несколько магов проводить мутации. У ордена больше не было лидера. Наше единство трещало по швам.

Ведьмаки странствовали по всему освоенному Континенту, и частенько их пути пересекались. В большинстве случаев проблем не возникало: кто первым получил заказ, тот его и выполняет, а другой ведьмак уступает. В конце концов, заказов было достаточно, а нуждавшихся в помощи ещё больше. Но со временем стали возникать конфликты. Вернув-

шись с Пути, ведьмаки рассказывали о братьях, что обманом увели у них заказ или вовсе подняли оружие, угрожая смертью, если другой не уступит. В залах Моргрейга было несколько стычек, обстановка накалялась.

Я не помню, когда пролилась первая кровь. Вскоре после первых ссор. Я вернулся в Моргрейг зимой и наткнулся на Рыса. Ему вспороли грудь от плеча до талии, он был весь перепачкан собственной кровью. Эликсир «Ласточка» позволил Рысу выжить, и он рассказал нам жуткую историю. В глубине каэдвенских лесов он взял заказ на голову чёрта, терроризировавшего горную деревушку. Когда он сторговался о плате, в деревню пришёл один из наших братьев, тоже желавший поохотиться на эту тварь. Звали его Арнагад, я его хорошо знал. Это великан родом из Геммеры — ладоней девять в плечах, вечно замотанный в потрёпанный плащ из медвежьей шкуры. Хотя многие братья уважали Арнагада, у него не было с ними той близости, которую я так ценил. Узнав, что такой выгодный контракт увели у него из-под носа, Арнагад, наверное, пришёл в ярость. Он подстерёг Рыса в лесу за деревней и вышел к нему с оружием в руках. Рыс едва сумел выжить — он привлёк внимание чёрта и сбежал в чащу, когда тот набросился на него и Арнагада.

Мы слишком долго не обращали внимания на раздоры, и вот пролилась кровь ведьмака. Мы подготовились к возвращению Арнагада, решив наказать его и положить конец междоусобице.

Арнагад вернулся не один, а с братьями-ведьмаками. Он наверняка ожидал драки, но гордость не позволяла ему сбежать. Не знаю, что он сказал другим — вероятно, выдал длинную обличительную речь против ордена и наших «загнивающих традиций». Когда мы столкнулись с ним в главном зале, Арнагад уже отбросил плащ, сжимая в кулаке стальной меч. Думаю, многие из нас надеялись, что он всё же образумится и уйдёт по-тихому. Вряд ли, конечно, Арнагаду такое пришло бы в голову.

Никогда до этого я не бился насмерть с другим ведьмаком. Тысячу раз я поднимал сталь против неудачливого врага, а теперь против меня шёл вихрь из стали и магии. Моё тело двигалось инстинктивно, следя за всполохами света и отблесками стали. Сразив одного из спутников Арнагада, я на мгновение остановился, чтобы осмотреться. Этого хватило братоубийце, что заварил всю кашу. Удар Арнагада чуть не убил меня, пробив мой щит Квен и развороти лицо. Я продолжал биться, хотя кровь заливала глаза. Я уворачивался от атак Арнагада и сумел сбить его с ног, удачно применив Аард. Бой продолжался, но я плохо его запомнил.

К концу ночи Арнагад и его братоубийцы бежали в горы зализывать раны. Орден ведьмаков выжил, но численность его заметно сократилась, а моральное состояние ухудшилось.

После первого раскола орден ведьмаков был слаб и неустойчив. Мы начали спорить друг с другом.

«Почему мы сражаемся за тех, кто нас ненавидит?»

«Почему мы работаем за столь мизерную плату?»

«Почему мы не убиваем людей, эльфов и всех тех, за чьё убийство назначена награда?»

Многие братья разочаровались в заветах нашего ордена, и я мало что мог сделать, чтобы их переубедить. Времена изменились, и слава и положение, которыми прежде пользовались ведьмаки, давно ушли в прошлое. Многие из наших юных братьев, которые не застали первую эпоху ведьмаков, проявляли нетерпение. С годами напряжение нарастало и распространялось в наших рядах. Ведьмаки, странствовавшие на юге, стали натыкаться на новых ведьмаков, носивших медальон в форме головы медведя или свернувшейся гадюки. Они рассказывали о новой ведьмачьей школе — школе Медведя. Её создал Арнагад в горах Амелл. Говорили они и о ведьмаках с юга, бравшихся за любые задания, а также о жестоком предательстве, почти сгубившем Арнагада и породившем тайный орден ведьмаков, принявших змеиный яд.

По мере того как расходились эти слухи, раскол в нашем ордене всё ширился. Вскоре ещё одна группа молодых ведьмаков откололась от ордена. В отличие от братоубийц-медведей, они отделились с намерением создать новую школу. Эти ведьмаки, выковавшие себе медальоны в виде кошачьей головы, устали от пренебрежения черни и решили, что сумеют создать орден, который превзойдёт прежний орден ведьмаков и завоюет уважение всего Континента. 15–20 человек бежали ночью, забрав с собой много мутагенных ингредиентов и алхимических приспособлений. Тогда мы ещё не знали, как же они ошибались, хвалясь, что сумеют выковать новых, более сильных ведьмаков. Мы отправили за ними поисковые отряды, чтобы отобрать мутагены, но к тому времени Коты успели замести следы.

Конец ордена ведьмаков

Какое-то время мы держались. Весной выходили на Путь, но теперь сталкивались не только с презрением людей, но и с угрозой того, что другие ведьмаки могут попытаться нас убить, чтобы отобрать заказ. В итоге мы поделили Континент между школами, чтобы не истребить друг друга. Настрой в Моргрейге стал более прагматичным, и братья почти утратили ту искру, что была у них прежде. Мы превратились в мрачных служителей смерти, какими и считали нас окружающие.

Помню ту зиму, когда я покинул Моргрейг. Прошёл ещё один год на Пути, и я вернулся в горы, чтобы повстречаться в Моргрейге с братьями. Когда я прибыл в крепость, залы были пусты и освещены лишь парой факелов да камином в главном зале. Несколько моих братьев сидели за большим столом, травя байки и выпивая из потрёпанных кружек. Кто-то держался у окна, глядя на горы. Несмотря на то, что пламя горело,

тепло покинуло Моргрейг. Крепость стала скорее убежищем, нежели домом — местом, сокрытым от мира, где последние ведьмаки из некогда великого ордена могли спрятаться.

Я не собирался наносить новый удар ордену, который много десятков лет был для меня семьёй. Я бы не стал устраивать резню и хотел сохранить как можно более хорошие отношения с остальными. Я всё высказал и той же ночью вместе с тринадцатью ближайшими друзьями покинул Моргрейг. Смысл ордена ведьмаков почти забыли, и я не мог допустить, чтобы он исчез окончательно. Никто нас не останавливал, и никто за нами не гнался.

Я потерял дом, но большая часть моей семьи осталась со мной. Мы отправились на северо-запад к Драконьим горам и побережью Повисса. Моргрейг был не единственной крепостью, в которой маги проводили эксперименты. Путешествуя, я слышал о Каэр Серен — старой крепости на берегу моря. Она пустовала с тех пор, как устроенные Альзуром и Косимо пытки и убийства вплели смертельное проклятие в сами стены. Когда мы прибыли в замок, он был в ожидаемом состоянии: духи умерших ведьмаков бродили по усыпанному трупами залу. Однако замок гудел от силы. Во дворе стоял камень, воздвигнутый эльфами на месте концентрации магии воздуха. Наверное, из-за него маги и построили здесь замок. Мы начали избавляться от страдающих душ наших предшественников и переделывать замок для своих целей. Отсюда, с вершины мира, мы собирались отстаивать те благородные принципы, ради которых и были созданы. В честь давно почившего наставника я взял титул Грифона и под этим названием создал новую школу, которая должна была служить напоминанием о том, какими задуманы ведьмаки.

Вскоре после раскола оставшиеся ведьмаки покинули замок Моргрейг и ушли куда-то на запад в поисках уединения. Спустя годы мы встретимся вновь и заметим у бывших братьев медальоны в виде волчьей головы.

«Золотой век»

Среди ведьмаков можно услышать термин «золотой век». Чаще всего речь идёт о времени после раскола ордена ведьмаков. Полагаю, некоторые учёные называют его «второй эпохой ведьмаков».

Удивительно, но раскол ордена привёл к более эффективной организации. Мы распределились по Континенту и независимо друг от друга создавали новых ведьмаков. Теперь 60–70 ведьмакам не приходилось патрулировать все земли от Нильфгаарда до Ковира. Каждая школа отвечала за свой участок, и когда Грифон встречался с Медведем, они понимали, что у каждого своя территория и что междоусобные споры не стоят кровопролития. Мы сумели примириться и сосуществовали как живущие порознь братья, а не как заклятые враги.

А в горах Повисса мы с братьями начали тренировать новых ведьмаков, которым предстояло носить медальон Грифона. Поначалу было трудно, но вскоре огни в главном зале ярко разгорелись и жизнь вернулась в прежнее русло. Только на этот раз у нас были общие цели и наши принципы отражались в наших делах. Мы с братьями подавали пример юным ведьмакам, учили их благородству и решимости. Каэр Серен был не какой-то разваливающейся крепостью, полной озлобленных охотников и замученных детей. Вместе с нашим главным чародеем мы создали новую систему обучения, где делался упор на магию, подготовленность и гибкость. Тренировки по-прежнему были напряжёнными, и многие дети не переживали мутаций. Но старшие братья и я направляли сыновей Грифона во время тренировок, и когда кто-то умирал, мы оплакивали его смерть и хоронили как положено. Доля ведьмака бывает горькой, вне зависимости от школы, но среди Грифонов вы знали, что страдания не напрасны и что братья всегда поддержат.

Даже будучи гроссмейстером новой школы Грифона, я каждую весну выходил на Путь и странствовал от Повисса до Цинтры и от Северного моря до Пустульских гор. Я сражался с ордами трупоедов в склепах аристократов, охотился на драконидов на вершинах Пустульских гор и сталкивался с самыми опасными чудовищами Континента. Не сосчитать полученных шрамов, но большинство из них уже побелели. Каждую зиму я возвращался с множеством историй и снова, как в юности, сидел у огня со своими братьями и сыновьями Грифона, рассказывая о приключениях на Пути. В залах Каэр Серен висели гобелены с изображением наших побед и горестей. Мы нашли себя, вернувшись на рыцарский путь, который был нам предначертан.

Конечно, когда мы выходили из крепости, короли и королевы по-прежнему нас опасались. Тогда я их не винил. Пять независимых школ охотников, намного превосходящих обычных солдат, уже сами по себе причина для беспокойства. Наверняка церкви и маги Севера продолжали нашёптывать им гадости о ведьмаках. Но для Грифона это было лишь незначительное препятствие. Мы действовали с честью и никогда не поднимали оружие против человека, не заслужившего смерти. Были деревни на севере, где чтили деяния школы Грифона, а меня не раз призывали к королевскому двору ради совета и помощи. В странствиях я обрёл верных друзей и могучих союзников. Конечно, многие из тех союзников давно мертвы, но я ценю воспоминания о них.

Время шло неумолимо, и соблюдаемый нами нейтралитет не раз подвергался испытаниям. Между людьми и нелюдями постоянно вспыхивали войны, а когда между расами наступало перемирие, человеческие королевства дрались друг с другом за земли и по другим поводам. Змеи и Коты зарабатывали на бойне, и вскоре наш порог стали обивать короли, повстанцы и революционеры. Все они хотели привлечь к себе в армию ведьмаков. Но назначение ведьмака — не сражаться на поле боя и не резать глотку нелюбимому монарху. Даже когда Ковир

попросил защитить их от реданцев, мы не откликнулись. Однажды нарушив нейтралитет, назад уже не вернёшься.

Во время расовой войны, начавшейся после гибели Крегеннана из Лёда и Лары Доррен, мы защищали невинных от духов и проклятых, которых правители и воины привели в мир. Когда север охватило восстание Фальки, мы охотились на трупоедов и вампиров, которые подстерегали выживших. Мы по-прежнему были щитом между человечеством и дьяволами и прочими монстрами, пришедшими из другого мира.

Было бы неправдой сказать, что я никогда не бился с разумными существами. Даже ведьмаку приходится браться за сталь, когда он сталкивается со злом в человеческом обличье, и я не раз проливал кровь, защищая друзей. Но никогда не делал этого ради денег.

Конец золотого века

В середине 1160-х годов пришёл конец так называемому «золотому веку ведьмаков». Несмотря на разногласия с людьми Континента, мы слишком успешно охотились на монстров. К концу 1160-х чудовища были практически истреблены. За весь год я мог получить один заказ на гнездо накеров или на пещерного тролля. Наверняка многие чудовища извлекли урок из смерти своих сородичей и попрятались в горах или под землёй. Когда чудовищ почти не осталось, существование мощных мутантов, не подчиняющихся королям, стало казаться куда более опасным, чем мир без охотников на монстров. В отсутствие чудовищ мы сами стали чудовищами в глазах простого люда.

Мир всё меньше нуждался в ведьмаках. А тут и церкви Континента нанесли удар. Пропаганда против ведьмаков была повсюду. Культ Кревы винил нас во вспышках мора в Темерии. И вот уже некогда уважаемые ведьмаки стали «грязными жадными мерзавцами».

Ну и в итоге гроссмейстер школы Грифона сидит в холодной мокрой пещере и пишет мемуары, надеясь, что кто-нибудь их прочитает и поймёт истину прежде, чем мир уничтожит своего последнего защитника и задастся вопросом: откуда же армия на границе?

Как читать описания

В «Дневнике охотника на чудовищ» описания даны в более доступной форме, чем в основной книге правил. Однако стоит уточнить пару важных моментов.

Класс чудовища

Этот символ показывает, к какому классу относится чудовище. «Дневник охотника на чудовищ» организован по классам: все чудовища одного класса сгруппированы вместе.

Сложность

Здесь вы видите уровень чудовища. Сложность состоит из двух показателей: уровня силы (простой, средний, сложный) и собственно сложности (обычный, незаурядный, трудный). Чем выше любой из этих показателей, тем труднее справиться с чудовищем.

Интеллект

Здесь указан уровень интеллекта. Дикие чудовища неразумны, они неспособны составлять сложные планы и осознанно общаться. В бою дикие чудовища всегда нападают на ближайшую цель или на того, кто только что их атаковал. Хоть они и неразумны, дикие чудовища получают бонусы к Вниманию и Выживанию в дикой природе за счёт инстинктов (уже учтены). В отличие от них, разумные чудовища способны думать, планировать и часто взаимодействуют или разговаривают с другими существами. Интеллект этих существ выше 1, они умеют строить планы, и во многих случаях с ними можно договориться.

Чувства

В этом разделе вы найдёте такие особые способности чудовищ, как ночное зрение (отменяет штрафы за слабое освещение), улучшенное ночное зрение (отменяет штрафы в темноте) и выслеживание по запаху.

Параметры

Здесь указаны основные и дополнительные параметры чудовища, в том числе пункты здоровья, Переносимый вес и т. д.

Чудовища и оружие

В отличие от диких, большинство разумных чудовищ способны на то же, что и люди. При наличии рук разумные чудовища могут держать оружие. Обычно они этого не делают, потому что обладают не менее (а порой и более) разрушительным естественным оружием. Однако при желании вы можете наделить разумное чудовище оружием и соответствующим навыком владения.

Надёжность когтей

У любого оружия, которым обладает чудовище, есть надёжность, поскольку чудовище может попытаться блокировать удар когтями, хвостом или другой частью тела. Как только надёжность любого оружия снижается до 0, оно становится бесполезным. Это постоянный эффект, однако чудовища с регенерацией восстанавливают надёжность со скоростью 1 пункт/день.

Сокрушающая сила

Некоторые существа бьют с такой силой, что их атаки невозможно парировать. Атаки таких чудовищ наносят двойной разрушающий урон оружию, щиту или броне.

Основы навыков	
Атлетика	10
Борьба	14
Внимание	10
Выживание в дикой природе	7
Запугивание	14
Сила	20
Скрытность	5
Сопротивление магии	14
Сопротивление убеждению	14
Стойкость	20
Храбрость	15

Броня	8
Регенерация	4

Сопротивление
—
Невосприимчивость
Отравление, кровотечение

Восприимчивость
Масло против трупоедов, бомбы «Лунная пыль»

Уклонение	13
Изменение позиции	10
Блокирование	14

Награда
500 крон

Добыча
Глаз утковола (×1d6 / 3)
Кровь утковола (×2d6)
Мозг утковола (×1)
Полотно (×1d6)
Жилы (×2d6)

Утковол

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

По правде говоря, об этих сучьих детях я особо ничего и не слыхал. Видать, почти всё время сидят с опущами под землёй. Однако твари интересные! Говорят, раз в сто лет в большую обыру мощную ударяет молния и все трупы перемалываются в этакую здоровенную массу из мяса, конечностей и всего такого. И как тепмко утковол начинает убивать, его не остановишь! Хотя, пока держишься подальше от всяких пещер да глубоких шахт, беспокоиться не о чем. Если же выпадет тебе драться с этой тварью, будь начеку. Те, кто видел их собственными глазами, говорят, что утковол плюётся кислотой — это всё внутренности, что в нём намешаны.

Родольф Кальмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 14)

Утковолы — вид трупоедов, появившийся на Континенте после Сопряжения. Это опасный враг, огромный и с внушительными рогами. Обычно утковолы не объединяются с себе подобными, но частенько можно встретить их в компании гнильцов или накеров, которых они подчиняют грубой силой. Натыкаться на такую группу крайне опасно.

Когда его сопровождают более мелкие чудовища, утковол подчас держится позади, обстреливая врага поверх их голов едкой рвотой, которая весьма ядовита. Не пытайтесь блокировать эти удары, иначе придётся покупать новый щит. А ещё утковол иногда намеренно плюёт кислотой в гнильцов из своей шайки, просто чтобы посмотреть, как они взрываются.

Утковолы совершают смертоносные атаки с разбега, которые могут уничтожить или сильно покалечить более медлительных противников. Когда чудовище решает атаковать с разбега, его не волнует, есть ли на пути союзники. Так что не теряйте бдительности и будьте готовы уклониться. По возможности в бою стойте спиной к какому-нибудь твёрдому препятствию. Атакуя вас, чудовище с разбега врежется в камень, и тут вы сможете нанести ему смертельный удар. К слову об ударах: знайте, что раны у этих чудовищ зарастают, как у троллей, а шкуру их пробивает лишь самый острый клинок. Ведьмы разумно смазать этот клинок маслом против трупоедов.

Атаки							
Название	Основа	Тип	Урон	Н	Д	Эффект	СА
Удар когтями	14	Р	3d6+3	15	—	—	2
Удар рогами	14	К	5d6	15	—	Кровопускающее (50 %)	1

Способность: Едкая рвота

В качестве действия утковол может совершить бросок с основой 13 против цели, находящейся от него в пределах 8 метров, чтобы выплеснуть на неё едкую кислоту. Если цель не сумела защититься, она получает 3d6 урона по случайной части тела и **отравление**, а любая броня на пострадавшей части тела получает 1d10 разрушающего урона. Если цель успешно блокировала эту атаку, предмет, которым блокировала, также получает 1d10 разрушающего урона. Эту атаку нельзя парировать, даже если защищающаяся цель — ведьмак со способностью Отбивание стрел.

Способность: Атака с разбега

Если цель находится более чем в 5 метрах от утковола, он может в качестве действия полного хода совершить атаку с разбега на расстоянии не более 10 метров и провести один Удар рогами с основой 12. Если цель не сумела защититься, она получает 7d6 урона в туловище и отлетает на 5 метров. Если цель при отлёте во что-то врезается, то получает Xd6 урона (где X — половина от количества метров, которое цель пролетела). Если же цель успешно блокирует эту атаку, она должна совершить проверку Силы со СЛ 25. При провале она отлетает, как описано выше. Если утковол промахивается по цели, он пробегает всю оставшуюся дистанцию по прямой. Если при этом он врежется в стену или другой предмет той же твёрдости, то будет **дезориентирован**, пока не пройдёт испытание Устойчивости.

Утковолы — одни из самых отвратительных трупоедов, что мне встречались за все годы на Пути. Их огромные опухшие тела одним своим видом вызывают тошноту у простолюдинов, но для меня куда отвратительнее их извращённый разум. Эти надменные создания наслаждаются чужими страданиями. Частенько они просто ради забавы убивают своих собственных «солдат» весьма изощрённым образом.

Эрланд из Ларвика

Навыки

Здесь приведены основы навыков чудовища. Когда чудовище хочет совершить то или иное действие, найдите соответствующий навык и прибавьте его основу к результату броска. Параметр уже включён в значение основы.

Защита

Здесь указаны разные способы защиты и слабые стороны данного чудовища. Сверху вниз:

- **Броня** — значение брони в равной мере относится ко всем частям тела.
- **Регенерация** — показывает, сколько ПЗ чудовище восстанавливает в начале своего хода.
- **Сопротивление** — показывает, от атак какого типа чудовище получает только половину урона, а от каких защищено другим образом (см. на полях «Сопротивление дезориентации» и «Магическое воздействие»).
- **Невосприимчивость** — показывает, какие типы урона или эффекты не действуют на чудовище.
- **Восприимчивость** — показывает, к каким атакам чудовище особенно восприимчиво, то есть получает от них двойной урон или хуже уклоняется.
- **Базовые значения защиты** — это основы навыков для трёх основных видов защиты: уклонение, изменение позиции, блокирование.

Награда и добыча

Здесь вы найдёте награду за убийство чудовища и добычу, которую можно с него собрать. Награда — это средняя сумма, которую вы получите от нанимателя, пославшего вас убить чудовище. Эта сумма может снижаться, если наниматель жадничает, или повышаться, если герои успешно торгуются. Добыча — это то, что можно без лишних усилий собрать с тела. Только совершите бросок, чтобы узнать, какое количество каждого ингредиента вам досталось. Единственный вид добычи, для получения которого необходима проверка, — это мутагены (если они вообще добываются из этого чудовища). Чтобы добыть мутаген, нужно успешно пройти проверку Подготовки ведьмака со СЛ 16.

Предрассудки простолюдинов

Здесь вы найдёте основные предрассудки и суеверия, связанные с этим чудовищем. Их знают все, кто успешно пройдёт проверку Образования с указанной сложностью. По большей части это заблуждения, но в них есть и полезное зерно.

Экология и поведение

Здесь изложены подлинные сведения о чудовище. Эта информация на 100 % верна и не только даёт общее представление о конкретном чудовище, но и подсказывает, как оно обычно ведёт себя в бою. Как и с «Предрассудками простолюдинов», чтобы узнать эту информацию, игроки должны успешно пройти проверку. Только здесь проверяется не Образование, а Монстрология или Подготовка ведьмака. При успехе игрок получает возможность прочесть не только раздел «Экология и поведение», но и весь блок параметров данного чудовища.

Атаки

Здесь вы найдёте основные атаки, доступные этому чудовищу. Для каждой атаки указаны тип (Р — режущий, К — колющий, Д — дробящий, С — стихийный) и количество наносимого урона, надёжность оружия (Н; см. «Надёжность когтей»), дистанция (Д), эффекты (если имеются) и скорость атаки (СА — сколько раз за раунд чудовище может провести эту атаку). Для каждой атаки также указана основа атаки, которая включает в себя соответствующий параметр и навык.

Уязвимости

Здесь вы найдёте уязвимости чудовища. Это частные случаи восприимчивости, требующие более развёрнутого описания или уникальные для данного чудовища.

Способности

Здесь перечислены особые способности, которые имеются у чудовища. Обычно это активные способности, то есть чудовище должно потратить действие или ход на их активацию. Некоторые способности пассивны, то есть чудовище пользуется ими постоянно, но такое случается редко.

Жизненный путь

Из этой схемы выпадают исключительные чудовища. Они встречаются крайне редко и выступают в приключениях персонажами ведущего. Поэтому для обоих исключительных чудовищ приведён жизненный путь, который поможет вам создать для своей игры собственное уникальное чудовище.

Переливание крови

На существ, пьющих чужую кровь, действуют все содержащиеся в выпитой крови субстанции.

Эффект: болезнь

В состоянии **болезни** персонаж получает штраф –2 ко всем действиям, а его максимальная Выносливость снижается на четверть. Также он должен совершать проверки Стойкости со СЛ 14 по требованию ведущего и при провале получает состояние **тошнота**. **Болезнь** можно вылечить, только если медик успешно пройдёт проверку Лечащего прикосновения со СЛ 15 для этого больного и после этого больной полноценно отдохнёт всю ночь.

Сбивающее с ног

Такой эффект с указанной вероятностью сбивает с ног персонажа или существо.

Сопротивление дезориентации

У существ с сопротивлением дезориентации никогда не снижается Устойчивость в испытаниях против смерти.

Магическое воздействие

Сопротивление или невосприимчивость к магическому воздействию относится ко всей магии, действующей на разум. Сопротивление даёт дополнительный бонус +3 к Сопротивлению магии.

Трупоеды

Трудно представить себе мир, из которого пришли трупоеды. Каким образом куча гниющего мяса и когтей вписывается в круговорот жизни? Я думаю, они были падальщиками. Твари, что рыскают по полям боя и кладбищам более развитых видов. Это объяснило бы их мерзкое поведение на Континенте.

Эрланд из Ларвика

Трупоеды отвратительны и очень опасны. Узнать их нетрудно. Зачастую гуманоидного вида, без одежды, трупного цвета и покрыты гниющей плотью. Бывают с кожей или без. К примеру, из тела утковолов торчат маленькие недоразвитые руки. Несущееся на вас создание трупного цвета ещё можно принять за подвыпившего соседа, но жуткую вонь, сбивающую с ног, ни с чем не спутаешь. Большинство трупоедов воняют гнилью и обычно свой запах ничем не маскируют.

Трупоеды любят сбивать противника с ног и смотреть, как его разрывает на части орда прихлебателей вроде гулей или утопцев. Хотя в основном они питаются гниющими трупами, большинство трупоедов с радостью разнообразят свой рацион свежим мясом. Некоторые могут разорвать вас и закопать останки, чтобы они хорошенько провоняли и костный мозг разложился, но более дикие виды часто тянет на ещё тёплую человеческую плоть. Даже если вы сбежите, у многих трупоедов есть ядовитые железы или остатки гнилой плоти, застрявшие в зубах, что вызывает смертельную инфекцию у тех, кто сумел уйти после их укуса.

Вы чувствуете тревогу, когда ходите по ночному кладбищу, местам массовых захоронений или полю, где была битва? Это инстинкт самосохранения. Трупоеды могут прятаться за надгробиями или выпрыгивать из прорытых в земле нор. Пускай трупоеды выглядят гнилыми и истощёнными, они наверняка быстрее вас и зачастую невосприимчивы к ядам или потере крови. Пока трупоеды заняты, выкапывая мертвецов длинными острыми когтями, и вы не ступаете на кладбище, в пещеру или руины, где они обитают, у вас есть шанс пройти мимо… Однако если мощный трупоед поселился на кладбище у вашей деревни, прогнать его практически нереально.

Какое-то время назад казалось, что трупоеды скоро вымрут: они стали малочисленны и робки. Но разгоревшаяся война между северными странами и пришедшие вслед за ней голод и болезни создали настоящий рай для этих тварей. Количество гниющих тел привлекает орды трупоедов, не боящихся людского возмездия. Сегодня редко можно видеть поле боя, по которому не шастают гули или гнильцы. Ещё хуже, что у них есть главари — те же утковолы и кладбищенские бабы, умеющие планировать и способные завести человека в ловушку, где на него накинется вся стая и разорвёт на части. Если вашей деревне не повезло столкнуться с такой напастью, помните: сначала разберитесь с главарём, и тогда, возможно, остальные разбегутся сами. Используйте всё серебро, что у вас есть, а также огонь в качестве защиты.

Многие верят, что эти твари — потерянные души, повешенные преступники, заблудившиеся дети и тому подобное, но это неправда. Не жалейте их. Учёные считают, что все трупоеды появились после Сопряжения. Как и большинство таких чудовищ, истребить их могут разве что ведьмаки, у которых есть нужные зелья и зачарованное оружие. Отправляясь в дорогу, осторожнее выбирайте маршруты и старайтесь не идти по ночам, особенно в полнолуние.

Брендон из Оксенфурта

Столкновения с трупоедами

В целом трупоеды хорошо подходят для сцен на кладбище или поле боя.

Персонажи могут встретить **утковола**, который прячется в системе пещер у деревни и отправляет **гнильцов** красть селян, а после выставляет их изуродованные тела на всеобщее обозрение — как эдакое произведение искусства.

Обследуя руины Старшего народа, персонажи могут оказаться в густом тумане и выяснить, что здесь поселились **туманники**.

В любой момент, проходя по местам недавних боевых действий, персонажи могут слишком поздно осознать, что раскиданные по полю тела — это не трупы, а залёгшие в засаде **гнильцы**!

Если же вы хотите устроить персонажам игроков действительно серьёзное испытание, то пусть они наткнутся в руднике на двух **утковолов**, борющихся за территорию, и **гнильцов**, которых утковолы используют как солдат.

Основы навыков	
Атлетика	10
Борьба	14
Внимание	10
Выживание в дикой природе	7
Запугивание	14
Сила	20
Скрытность	5
Сопротивление магии	14
Сопротивление убеждению	14
Стойкость	20
Храбрость	15

Броня	8
Регенерация	4

Сопротивление
—
Невосприимчивость
Отравление, кровотечение

Восприимчивость
Масло против трупоедов, бомбы «Лунная пыль»

Уклонение	13
Изменение позиции	10
Блокирование	14

Награда
500 крон

Добыча
Глаза утковола (×1d6 / 3) Кровь утковола (×2d6) Мозг утковола (×1) Полотно (×1d6) Жилы (×2d6)

Средний
Незаурядный

Интеллект
Разумный

Чувства
Улучшенное ночное зрение

Инт	2
Реа	5
Лвк	4
Тел	12
Скор	3
Эмп	1
Рем	2
Воля	6

Уст	9
Бег	9
Пржк	1
Вын	45
Вес	120
Отдых	9
ПЗ	90

Рост	3,5 м
Вес	500 кг
Среда обитания	Пещеры
Численность	Одиночка

Утковол

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

По правде говоря, об этих сучьих детях я особо ничего и не слыхал. Видать, почти всё время сидят с гнильцами под землёй. Однако твари интересные! Говорят, раз в сто лет в большую общую могилу ударяет молния и все трупы перемалываются в этакую здоровенную махину из мяса, конечностей и всего такого. И как только утковол начинает убивать, его не остановишь! Хотя, пока держишься подальше от всяких пещер да глубоких шахт, беспокоиться не о чем. Если же выпадет тебе драться с этой тварью, будь начеку. Те, кто видел их собственными глазами, говорят, что утковол плюётся кислотой — это всё внутренности, что в нём намешаны.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 14)

Утковолы — вид трупоедов, появившийся на Континенте после Сопряжения. Это опасный враг, огромный и с внушительными рогами. Обычно утковолы не объединяются с себе подобными, но частенько можно встретить их в компании гнильцов или накеров, которых они подчиняют грубой силой. Наткнуться на такую группу крайне опасно.

Когда его сопровождают более мелкие чудовища, утковол подчас держится позади, обстреливая врага поверх их голов едкой рвотой, которая весьма ядовита. Не пытайтесь блокировать эти удары, иначе придётся покупать новый щит. А ещё утковол иногда намеренно плюёт кислотой в гнильцов из своей шайки, просто чтобы посмотреть, как они взрываются.

Утковолы совершают смертоносные атаки с разбега, которые могут уничтожить или сильно покалечить более медлительных противников. Когда чудовище решает атаковать с разбега, его не волнует, есть ли на пути союзники. Так что не теряйте бдительности и будьте готовы уклоняться. По возможности в бою стойте спиной к какому-нибудь твёрдому препятствию. Атакуя вас, чудовище с разбега врежется в камень, и тут вы сможете нанести ему смертельный удар. К слову об ударах: знайте, что раны у этих чудовищ зарастают, как у троллей, а шкуру их пробивает лишь самый острый клинок. Весьма разумно смазать этот клинок маслом против трупоедов.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар когтями	14	Р	3d6 + 3	15	—	—	2
Удар рогами	14	К	5d6	15	—	Кровопускающее (50 %)	1

Способность: Едкая рвота

В качестве действия утковол может совершить бросок с основой 13 против цели, находящейся от него в пределах 8 метров, чтобы изрыгнуть на неё едкую кислоту. Если цель не сумела защититься, она получает 3d6 урона по случайной части тела и **отравление**, а любая броня на пострадавшей части тела получает 1d10 разрушающего урона. Если цель успешно блокировала эту атаку, предмет, которым блокировали, также получает 1d10 разрушающего урона. Эту атаку нельзя парировать, даже если защищающаяся цель — ведьмак со способностью Отбивание стрел.

Способность: Атака с разбега

Если цель находится более чем в 5 метрах от утковола, он может в качестве действия полного хода совершить атаку с разбега на расстояние не более 10 метров и провести один Удар рогами с основой 12. Если цель не сумела защититься, она получает 7d6 урона в туловище и отлетает на 5 метров. Если цель при отлёте во что-то врезается, то получает Xd6 урона (где X — половина от количества метров, которое цель пролетела). Если же цель успешно блокирует эту атаку, она должна совершить проверку Силы со СЛ 25. При провале она отлетает, как описано выше. Если утковол промахивается по цели, он пробегает всю оставшуюся дистанцию по прямой. Если при этом он врежется в стену или другой предмет той же твёрдости, то будет **дезориентирован**, пока не пройдёт испытание Устойчивости.

Утковолы — одни из самых отвратительных трупоедов, что мне встречались за все годы на Пути. Их огромные опухшие тела одним своим видом вызывают тошноту у простолюдинов, но для меня куда отвратительнее их извращённый разум. Эти надменные создания наслаждаются чужими страданиями. Частенько они просто ради забавы убивают своих собственных «солдат» весьма изощрённым образом.

Эрланд из Ларвика

Основы навыков	
Атлетика	16
Борьба	12
Внимание	14
Выживание в дикой природе	12
Запугивание	13
Сила	9
Скрытность	15
Сопротивление магии	14
Стойкость	10
Храбрость	12

Броня	0
Регенерация	—

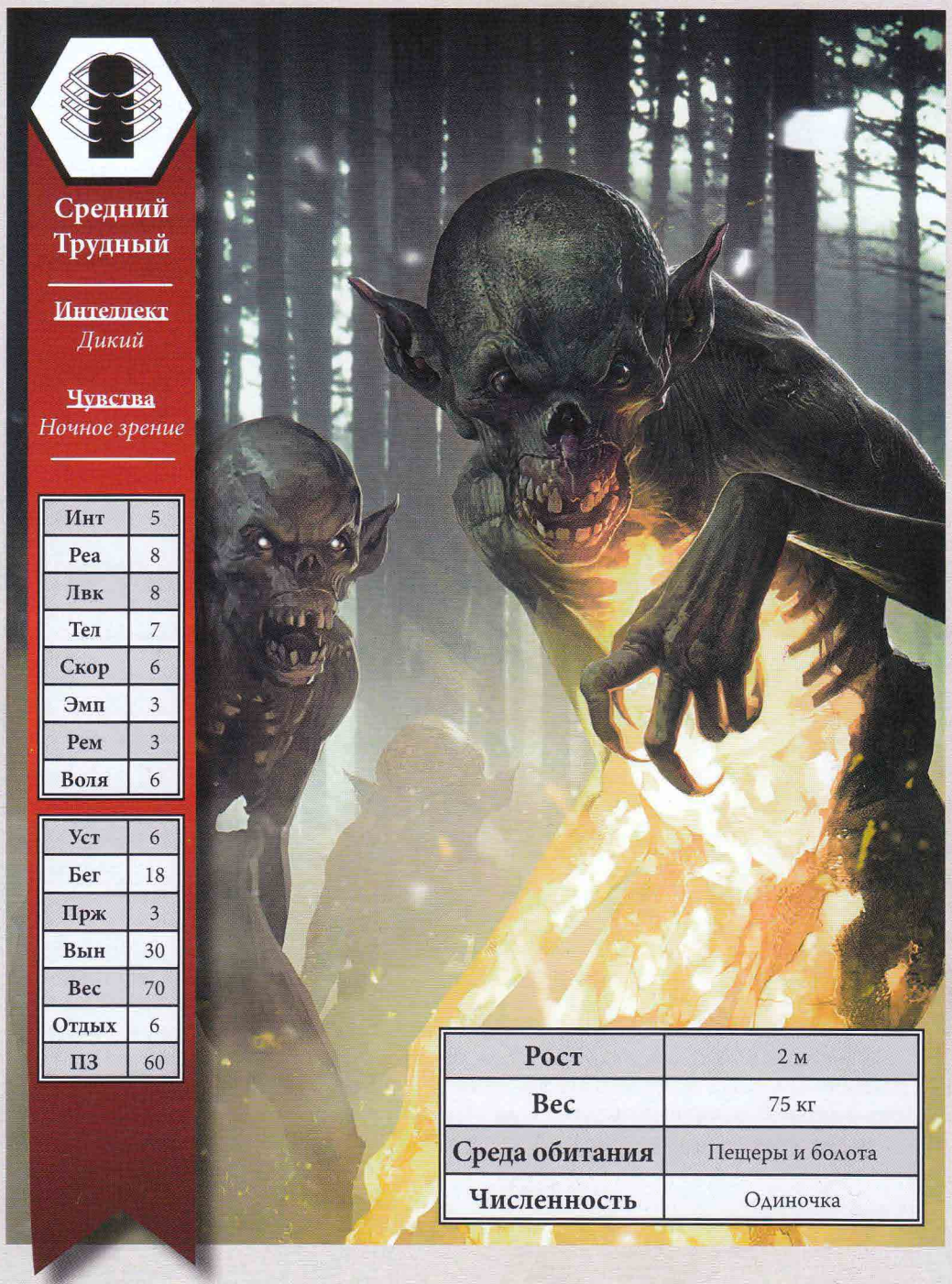
Сопротивление
—
Невосприимчивость
—

Восприимчивость
Масло против трупоедов, бомбы «Лунная пыль», двимеритовые бомбы, знак Ирден

Уклонение	15
Изменение позиции	16
Блокирование	15

Награда
800 крон

Добыча
Дымная пыль (×1d6) Зубы туманника (×1d6 / 2) Фосфор (×2d6) Эссенция туманника (×1d6)



Средний
Трудный

Интеллект
Дикий

Чувства
Ночное зрение

Инт	5
Реа	8
Лвк	8
Тел	7
Скор	6
Эмп	3
Рем	3
Воля	6

Уст	6
Бег	18
Пржк	3
Вын	30
Вес	70
Отдых	6
ПЗ	60

Рост	2 м
Вес	75 кг
Среда обитания	Пещеры и болота
Численность	Одиночка

Туманник

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

Туманники? Слыхал о таких. Но повидать своими глазами не довелось. Говаривают, что обитают они на болотах у берегов Понтара да Яруги, но если они там и живут, то тише воды ниже травы. Бабки в Вердене рассказывали, что туманники напускают туману да в нём прячутся! Если видишь, как в ночи туман подымается, ты туда не суйся, не то нашлёт на тебя туманник всякие видения. Но если прям очень надо, промой глаза болотной водой — она туманную магию из глаз твоих вымоет и позволит правду видеть!

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 16)

Туман опасен, но всего опаснее свет в тумане. Это слегка светится тело туманника, заманивая путников. Стоит поддаться и пойти на огонёк — тут вам и выпустят кишки длинным кривым когтем.

Пока туманник прячется в тумане, он представляет угрозу. Это существо может исчезнуть из вида и сотворить вместо себя иллюзию или же населить туман своими призрачными копиями, которые от удара тут же развеиваются. Промывать глаза болотной водой бесполезно, да и противно.

Когда туманник наконец наносит удар, он ненадолго становится видимым, и в этот момент его можно атаковать. Если чувствуете, что он вот-вот нападёт, лучшее средство защиты — знак Квен.

Если вам удалось застать туманника врасплох, то двимеритовая бомба не даст ему нагнать туману. В противном случае используйте знак Ирден или бомбу «Лунная пыль», чтобы сделать туманника видимым, а значит, и уязвимым. Если в вашей группе есть маг или жрец, он тоже может рассеять туман и не дать туманнику творить злодейства. Вот тут-то и надо нанести чудовищу точный удар с маслом против трупоедов.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар когтями	15	Р	3d6+2	10	—	—	2

Способность: Призыв тумана

В качестве действия туманник может заполнить туманом зону радиусом 30 метров, изначально с центром на туманнике. Все в этом тумане (кроме самого туманника) видят не дальше 4 метров. В качестве действия туманник может передвинуть туман на 10 метров. Такой туман держится 24 часа или пока туманник не потратит действие, чтобы его рассеять. Маг или жрец могут попытаться разогнать туман, потратив 5 пунктов Вын и одно действие, чтобы совершить проверку Сотворения заклинаний со СЛ 18. После смерти туманника туман рассеивается. Двимеритовые бомбы не дают ему использовать эту способность, но не рассеивают туман.

Способность: Невидимость

Находясь в зоне, заполненной туманом, туманник может потратить действие на то, чтобы стать невидимым. Это даёт ему бонус +10 к Скрытности и +5 к атаке. Даже если цель успешно пройдёт проверку Внимания, чтобы услышать приближение туманника, она получит штраф –3 к атакам и защите против него. После того как туманник совершит атаку, он станет видимым и не сможет вернуть себе невидимость до своего следующего хода. Если туманник входит в зону действия знака Ирден или в него попадает бомба «Лунная пыль», он становится видимым и не может снова стать невидимым, пока не покинет зону действия данного эффекта. Выйдя из тумана, туманник также становится видимым.

Способность: Иллюзорные копии

Находясь в зоне, заполненной туманом, туманник может потратить действие на то, чтобы призвать четыре свои иллюзорные копии, внешне неотличимые от него. В начале хода туманника каждая копия перемещается и совершает действие. Они действуют независимо друг от друга, но что им делать, решает туманник. Действия защиты против копий туманника идут в общий счёт совершённых целью действий защиты. Даже если атака иллюзорной копии попадает в цель, она не наносит урона. У копий нет ПЗ, и если по ним попасть, они просто исчезают. Персонаж, который видит иллюзорную копию, может совершить проверку Внимания со СЛ 16, чтобы понять, что это иллюзия.

Способность: Сотворение иллюзий

В качестве действия полного хода туманник может создать правдоподобную иллюзию, ограниченную зоной тумана. Эта иллюзия может в мельчайших деталях изображать всё что угодно по желанию туманника. Вне зависимости от деталей и сюжета иллюзия неспособна взаимодействовать с существами, находящимися в тумане. У иллюзии нет звука, запаха, её нельзя потрогать. Если существо в тумане или вне тумана видит иллюзию туманника, оно должно успешно пройти проверку Внимания со СЛ 18, чтобы понять, что это иллюзия. Однако если иллюзия внезапно возникает перед глазами или физически взаимодействует с существом, то оно автоматически догадывается, что перед ним иллюзия.

Основы навыков	
Атлетика	12
Борьба	10
Внимание	8
Выживание в дикой природе	10
Запугивание	10
Сила	8
Скрытность	10
Сопротивление магии	9
Стойкость	8
Храбрость	13

Броня	0
Регенерация	—

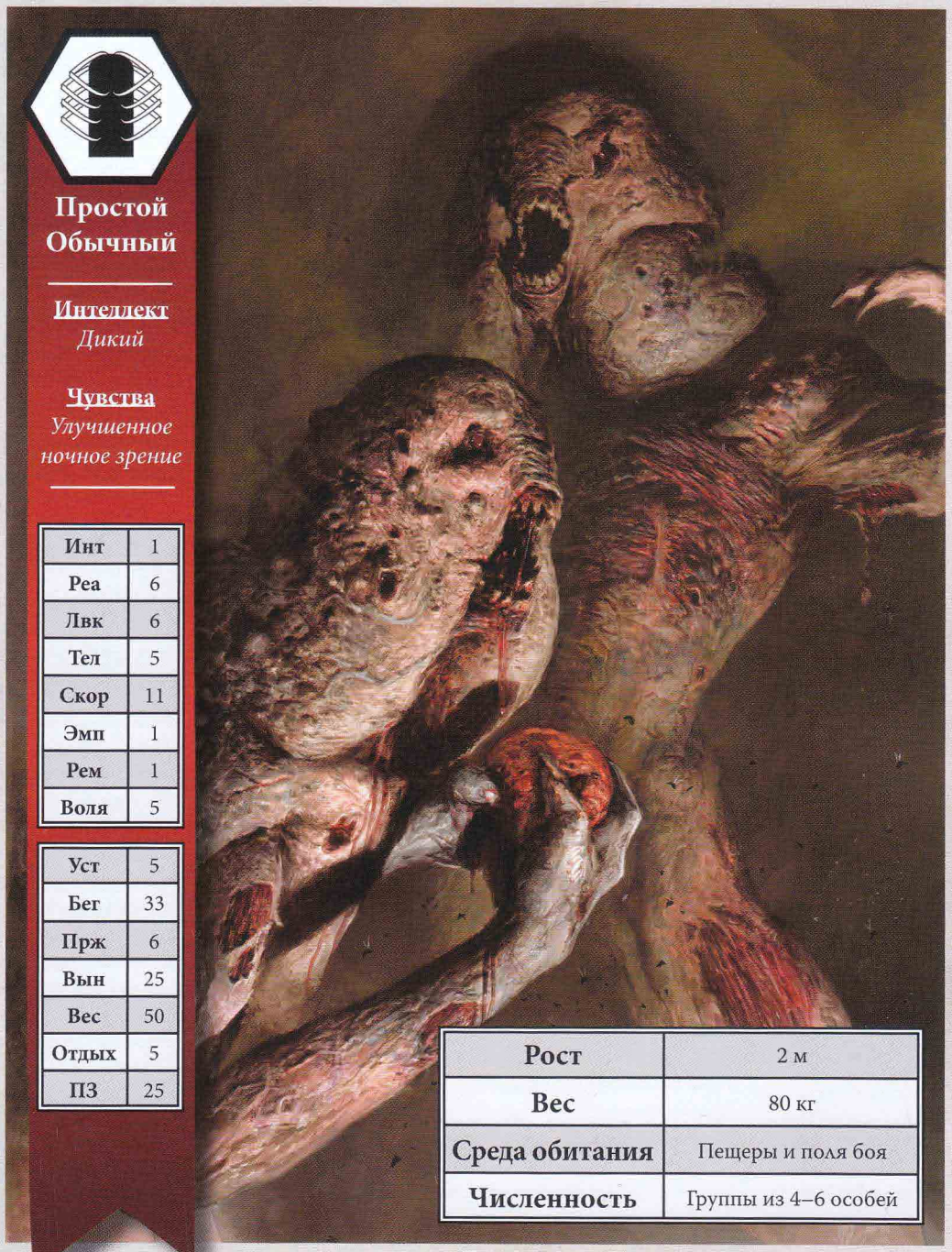
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Отравление, кровотечение

Восприимчивость
Масло против трупоедов

Уклонение	12
Изменение позиции	12
Блокирование	12

Награда
10 крон

Добыча
Кровь гнильца (×1d6 / 2) Печень гнильца (×1)



Простой
Обычный

Интеллект
Дикий

Чувства
Улучшенное ночное зрение

Инт	1
Реа	6
Лвк	6
Тел	5
Скор	11
Эмп	1
Рем	1
Воля	5

Уст	5
Бег	33
Прж	6
Вын	25
Вес	50
Отдых	5
ПЗ	25

Рост	2 м
Вес	80 кг
Среда обитания	Пещеры и поля боя
Численность	Группы из 4–6 особей

Гнилец

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 12)

Если доводилось ходить по полю, где был бой, ты наверняка видал этих ублюдков. Тьфу, сам их терпеть не могу! Говорят, что гнильцы — это трупы, поднятые из земли чёрной магией. Если ты поубивал достаточно народу, то наверняка пара гнильцов у тебя на счету имеется. Никто не знает, почему они оживают, вроде как из-за того, что у помершего накопилось немало грехов за душой. Если замучили гнильцы, надо не дать им множиться. Отыщи все трупы вокруг деревни и сожги. Если этого не сделать, гнильцы снова появятся! А как сожжёшь, останется перебить тех, кто уже вылез. Лучше всего это делать большой компанией.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 10)

На самом деле гнильцы — вовсе не ожившие трупы, хоть и очень на них похожи. Часто гнильцов можно увидеть там, где много свежих трупов. По большей части они питаются падалью.

Если трупов не хватает, гнильцы переходят на живую пищу. Они всегда охотятся группами и пользуются своим численным преимуществом. Эти твари необычайно быстры — они могут бежать со скоростью несущейся галопом лошади.

Вооружившись серебряным мечом и маслом против трупоедов, убить гнильца не так уж трудно. Да только, умирая, гнилец взрывается, а это может запустить опасную и крайне отвратительную цепную реакцию. Чтобы убивать гнильцов, нужно быть небрезгливым. Если не хотите, чтобы гнильцы взрывались, убивайте их огнём или хотя бы наносите с его помощью последний удар. Если руна Даждьбога вам не по карману, сгодится и факел.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар когтями	12	Р	3d6	10	—	—	1

Уязвимость: жуткий запах

От гнильцов жутко воняет смертью и разложением, как от гниющих трупов. Любое существо, обладающее обонянием, может учуять гнильца за 20 метров. Любое существо с выслеживанием по запаху чует гнильца за 40 метров. В первую очередь запах сигнализирует другим гнильцам, что неподалёку есть гниющий труп. Но для любого, кто достаточно знаком с гнильцами, это знак, что поблизости может быть одна или несколько этих тварей.

Способность: Взрывная смерть

Если гнилец умирает или если после любой атаки, кроме атаки огнём, у него остаётся не более 5 ПЗ, его тело начинает стремительно разлагаться. В начале своего следующего хода гнилец взрывается, нанося 2d6 урона по всем частям тела любому, кто окажется на дистанции ближнего боя. Кроме того, во всех персонажей, попавших под действие этой способности, прилетают ошмётки гнильца, что даёт им уязвимость «жуткий запах» и вынуждает совершить проверку Стойкости со СЛ 14. При провале персонажа **тошнит**, пока он не смоет с себя ошмётки. Любое существо на дистанции ближнего боя может попытаться блокировать взрыв щитом или изменить позицию, но для этого нужно пройти проверку со СЛ 15. Если взрыв задевает другого гнильца и у того остаётся не более 5 ПЗ, в следующий ход он взрывается.

Как убьёшь кого-нибудь, не забудь сжечь труп. Не скажу, что гнильцы — самые опасные чудовища на Континенте, но если уж они поселились у деревни, избавиться от них непросто. Гнильцы предпочитают жить под землёй, так что вполне возможно, рядом с вашим поселением есть гнездо гнильцов, а вы и не знаете. Может, сжигание мертвецов и противоречит вашим обычаям, но уберечь деревню от новых нападений, пока вы не уничтожите гнездо, просто необходимо.

Эрланд из Ларвика

В туманной мгле

1029 год, неподалёку от Роггевеена
Расшифровал Адерин из Спалли

Сквозь тонкий покров тумана светила половинка луны, запутавшаяся в его клочьях. Казалось, туман двигался вместе с Эрландом. Когда он останавливался, туман тоже замирал. Вот она, цель. Ведьмак улыбнулся, вынул склянку с «Ласточкой» и выпил горькое зелье. Эрланд остановился и ещё раз проверил снаряжение: эликсиры под рукой, охотничий нож заточен, один меч на спине, другой — в руке. Он размял пальцы, готовясь в любую секунду сотворить знак Ирден. Туман внезапно сгустился. Сияние вокруг становилось всё более отчётливым, принимая очертания двух фигур. Ведьмак почти ничего не видел, кроме белёсой стены тумана. Лесное болото, что лишь мгновение назад гудело от ночных песен и кваканья лягушек, окутала неестественная тишина. Казалось, туман проник и в голову. Ведьмак понимал, как те, кто не обучен ведьмачьему мастерству, ведутся на эту уловку. Однако сам он умел отличать магию от реальности. Медальон с грифоном начал трястись, позвякивая о броню. Эрланд чувствовал, что тут не одно чудовище. Туманники. Эти трупоеды заманивают жертв в туман — и больше тех никто не видит. Когда два расплывчатых пятна сфокусировались, он сотворил Аард в сторону ближайшего силуэта. Волна магической силы сорвалась с кончиков пальцев. Она ударила в силуэт, вырывая туманника из покровов мглы и швыряя с берега в мутную воду. Пока существо барахталось в болоте, Эрланд двинулся дальше, сотворив знак Ирден для защиты. На земле вспыхнули фиолетовые символы, окружая ведьмака медленно завихряющимися лучами света. Второе светящееся пятно дёрнулось в его сторону. Силуэт стал отчётливей, когда оно замахнулось на ведьмака острым когтем. Эрланд резко присел под ударом и услышал, как за спиной плещется вода — это приближался уже атакованный им туманник.

Не оборачиваясь, охотник выбросил руку в сторону уродливого создания и отшвырнул его волной энергии. Быстро развернувшись, он ударил мечом того, кто подбирался сзади. Клинок разрубил кровавую полусгнившую плоть. Чудовище снова исчезло. Эрланд запрыгнул на бревно и, крутанувшись, вонзил клинок сверху вниз в первого туманника. Куски липкой плоти разлетелись в стороны, захрустели кости. Существо подпрыгнуло на длинных тонких ногах, как на пружинах. Эрланд шагнул в сторону, уворачиваясь от удара, и врезал ему свободной рукой. Туманник отлетел и ударился мордой о нижнюю ветку дерева. Он тут же исчез в облаке тумана, освободившись от хватки знака Ирден. Стояла мертвенная тишина. Туман настолько глушил звуки, что даже собственного дыхания не было слышно. Ведьмак почувствовал, как одна из тварей подошла к нему сзади. Он перекатился и повернулся, но чудовище уже исчезло. Ощутив, что в сапоги залилась вода вперемешку с грязью, он пошёл обратно к берегу. Тут же оба туманника выпрыгнули с двух сторон из тумана. Они размахивали длинными лапами, хаотично рубя когтями. Эрланд быстро повернулся, принимая удары на броню. Однако туманникам всё же удалось застать ведьмака врасплох и выбить из него воздух. Эрланд чувствовал, как кровоточат раны на руках и как острая боль пронзает грудь. Туманники стали замедляться, когда их окутал свет знака Ирден. Ведьмак видел, как твари пытаются исчезнуть, но двигались они медленно и с трудом. Эрланд крутанулся и ударил серебряным мечом одно чудовище, одновременно выхватывая стальной меч и рубя им второе. Он мельком увидел морду и большие водянистые глаза, которые злобно на него уставились. Чудовища снова исчезли. «Ласточка» действовала. Боль от ран постепенно унималась, а дыхание выровнялось. Краем глаза Эрланд заметил клочок плотного тумана. Он сделал выпад, скрестив два клинка и нанося удар сверху вниз. Металл встретился с костями и плотью. Голова чудовища качнулась, кожа раскрылась окровавленным зевом. Но тварь продолжала отчаянно бороться. Ведьмак воткнул меч в горло чудовища и провернул. Хребет влажно хрустнул, ломаясь. Чудовище обмякло и безжизненно рухнуло на землю.

Когда круг Ирден рассеялся, ведьмак услышал тихий рык чуть ли не над ухом. Совсем близко появился второй туманник. Эрланд со всей силы ударил серебряным мечом. Но тварь уже исчезла. Ведьмак покачал головой и убрал в ножны стальной меч, после чего в очередной раз оглядел густой туман. Перед Эрландом возникли четыре туманника и попытались впиться когтями ему в лицо. Он поднял меч и шагнул назад. Столкнувшись с лезвием клинка, когти обратились в туман, и толпа чудовищ растаяла. Пару мгновений спустя Эрланд ощутил удар в спину, пробивший броню. Ведьмак обернулся и увидел, что силуэт напавшего на него туманника уже начал таять. Он сосредоточился, сотворил Аард и выбил туманника из укрытия. Тот тяжело обрушился на влажную землю. Ведьмак тут же бросился на чудовище, нанося удары в морду, пока туманник пытался подняться. Вытирая клинок тряпицей, Эрланд смотрел, как рассеивается неестественный туман. Проснулись лягушки, заструилась вода, и ночь вновь наполнилась пением.

Эрланд вернулся в корчму, чтобы встретиться с нанявшей его вдовой. Он протянул леди Эйрдрик мешок с головами туманников:

— Не смотрите, госпожа. Там ваши чудовища.

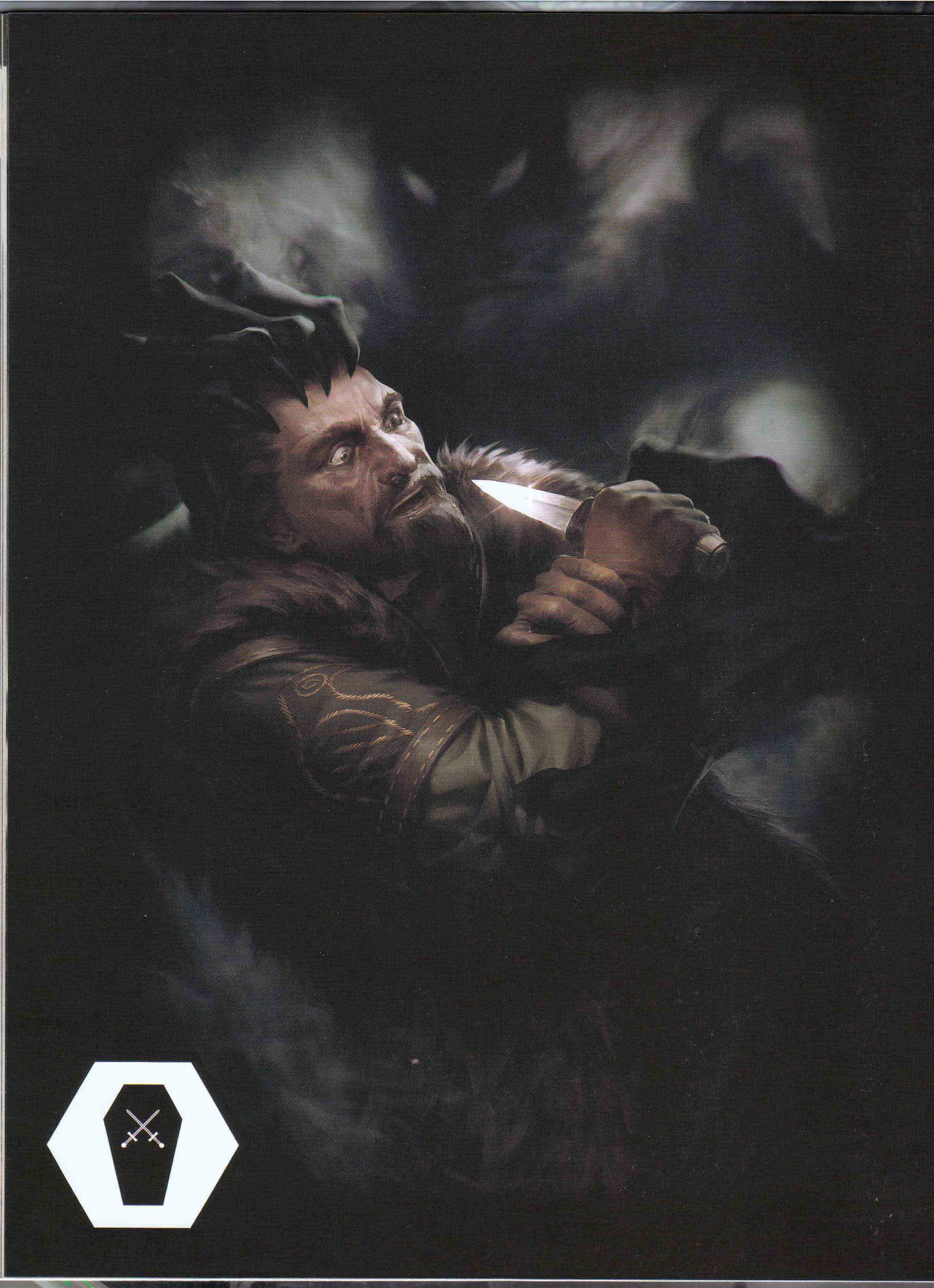
Она кивнула:

— Спасибо. Не хотите разделить со мной завтрак и…? — Она тоже протянула ему мешочек, только позвякивающий.

— Я… — Он не глядя положил мешочек в свою котомку.

Эрланд чувствовал, как местные с подозрением на него поглядывают, опасливо перешёптываясь.

— Нет, госпожа. Благодарю, но дорога зовёт.



Духи

Ду́хи — одни из немногих чудовищ, о которых крестьяне обычно говорят правду. Это действительно души умерших, и они действительно порождены болью и смертью. Маги пытались объяснить их существование своими магическими теориями, но тут всё просто: это душа, привязанная к земле. Она не может отправиться дальше, пока не получит то, что желает, или пока с ней не покончат серебряным мечом.

Эрланд из Ларвика

Если и можно извлечь урок из изучения духов, так это то, что всем нам стоит разобраться со своими обидами, пока мы живы. Кто-то думает, что трупоеды — это неупокоенные мертвецы, но на самом деле они пришли извне во время Сопряжения. А вот духи — как раз и есть неупокоенные мертвецы. Это души, застрявшие между двумя мирами, которые держит здесь горе, ярость или жажда мести. Самые могущественные — обычно души женщин, которых обидели в ключевой момент их жизни. Некоторые способны призывать орды других духов и даже вполне материальных тварей, так что простому солдату с ними явно не справиться. Они не чувствуют боли и, поскольку в большинстве своём бесплотны, не боятся стального оружия, да и кровью не истекают. Практически все духи становятся материальными лишь ненадолго, когда на кого-то нападают. Некоторые способны создавать свои копии, которые танцуют вокруг жертвы и высасывают её жизненные силы.

Должно быть, вы полагаете, что после рассвета духи не опасны. Однако многие их виды приходят днём, и есть как минимум один вид, который предпочитает солнечный свет. Хотя некоторые духи появляются там же, где трупоеды, — на кладбищах, полях боя, местах пыток и казни, — многие привязаны к вещам или местам, связанным с их личной трагедией. Кое-кого можно встретить в сельской местности. Если в поле колосья идут волной, а ветра нет — жди беды. Как и некоторые трупоеды, духи не любят, когда за ними следят.

Есть не так уж много способов изгнать духа. Многие из них считают себя частью неоконченной истории, и вы должны разобраться в этой истории, чтобы хоть что-то сделать. Может, дух ищет изменившего ему любовника, который ещё жив… или уже нет. А может, убийцу, что прервал его жизнь и забрал себе его землю и жену. Может, он умирал в одиночестве, долго и мучительно. Раскрыв тайну, вы, вероятно, сумеете решить проблему и упокоить духа. Но это опасно, поскольку он может высосать из вас жизненную силу, чтобы вы тоже стали духом. В общем, лучше всего найти ведьмака. Они не любят делиться своими секретами, но я слышал, что ведьмаки умеют делать духов материальными, чтобы их можно было убить.

Мы так свободно используем термин «нежить», но знаем куда меньше, чем кажется. Многие религии верят в счастливую загробную жизнь, где за добрые дела и честный труд вы получаете заслуженный отдых. Неужели духи так не хотят в рай? Или за гнев, уныние и мстительность им полагается другое посмертие? Можем ли мы помочь им и отправить в счастливое место? Это грешники или просто те, у кого в этом мире остались незавершённые дела? Насколько я знаю, не бывает духов эльфов и краснолюдов. При этом далеко не все краснолюды и эльфы умирают своей смертью. Они отправляются куда-то ещё, откуда нельзя вернуться, или же духи нелюдей приходят только в Доль Блатанну и Махакам?

Брендон из Оксенфурта

Столкновения с духами

В целом духи хорошо подходят, если речь идёт о проклятии или жестоких преступлениях.

Персонажам могут поручить спасти кого-то от **баргеста**, а по ходу дела окажется, что их подопечный сам вызвал появление духа, совершив нечто ужасное.

Хим появляется тогда, когда кто-то чувствует вину и угрызения совести. Персонажи могут повстречать рыцаря, который совершил ужасные военные преступления по приказу короля, и теперь его мучает **хим**.

Они могут наткнуться на лабораторию предателя — чародейки или чародея, разрабатывавшего новую болезнь. Возможно, кто-то из слуг предателя умер от этой болезни, стал **пестой** (она же **моровая дева**) и теперь грозит разнести новую болезнь по всему свету.

Если вы хотите больше отыгрыша, можете наслать **хима** на персонажа игрока, который совершил нечто ужасное и сожалеет об этом.

Основы навыков	
Атлетика	12
Борьба	12
Внимание	12
Выживание в дикой природе	14
Запугивание	11
Сила	7
Скрытность	13
Сопротивление магии	13
Стойкость	10
Храбрость	—

Броня	0
Регенерация	—

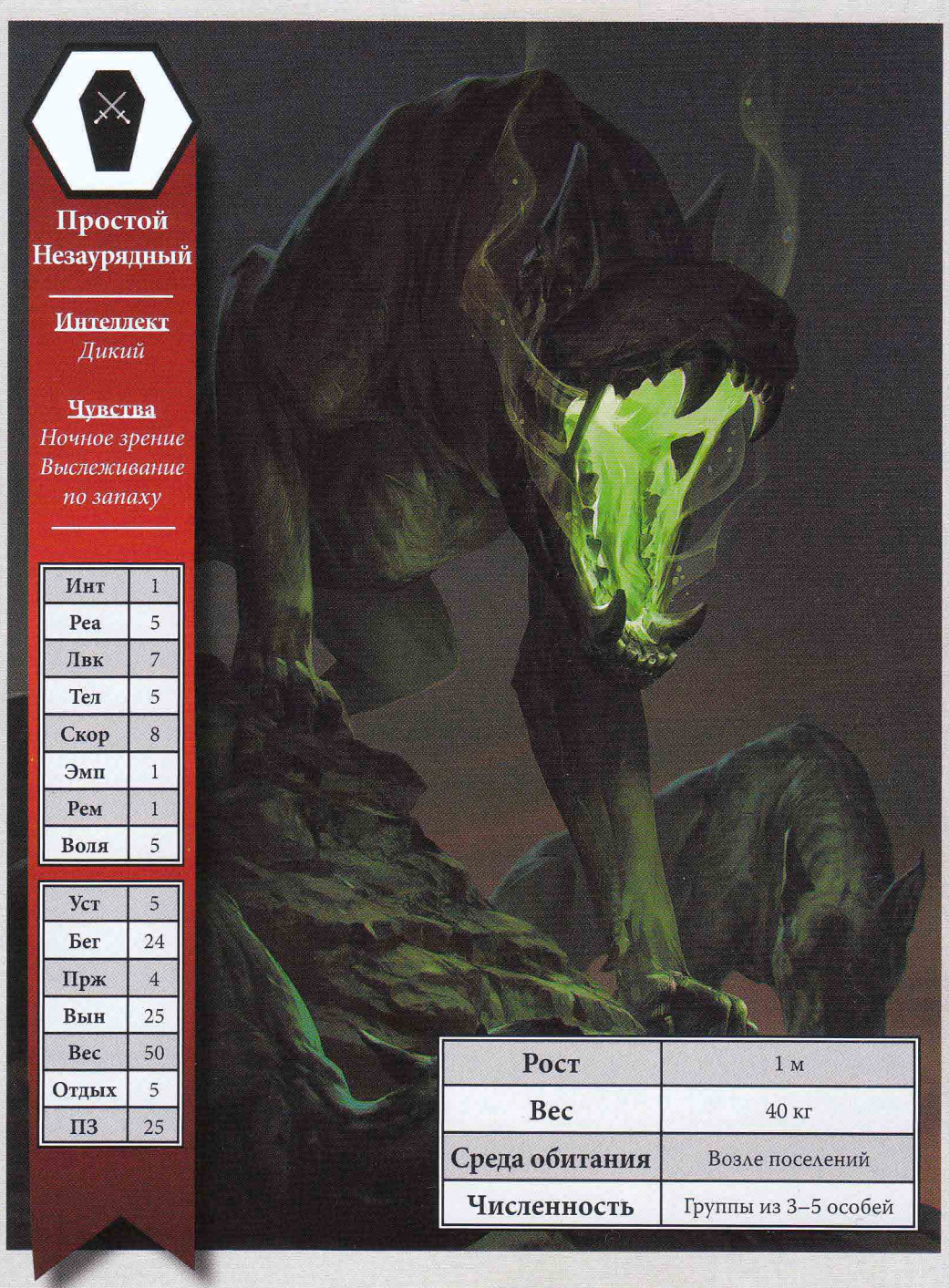
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Отравление, огонь, ужас, болезнь

Восприимчивость
Масло против духов, бомбы «Лунная пыль», знак Ирден

Уклонение	11
Изменение позиции	13
Блокирование	12

Награда
30 крон

Добыча
Дымная пыль (×1d6/2) Эссенция баргеста (×1d6)



Простой Незаурядный

Интеллект
Дикий

Чувства
Ночное зрение
Выслеживание по запаху

Инт	1
Реа	5
Лвк	7
Тел	5
Скор	8
Эмп	1
Рем	1
Воля	5

Уст	5
Бег	24
Прж	4
Вын	25
Вес	50
Отдых	5
ПЗ	25

Рост	1 м
Вес	40 кг
Среда обитания	Возле поселений
Численность	Группы из 3–5 особей

Баргест

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

Поговаривают, что баргесты — это гончие Дикой Охоты и что были они обычными собаками, пока их не превратило в баргестов какое-то проклятие. Жрецы втирают, что баргесты — божественное наказание, ниспосланное грешникам. Уж не знаю, где тут правда. Всё, что мне известно, — это что ходят они стаями и лучше носить броню покрепче, иначе при встрече они если не разорвут тебя на клочки, так сожгут живьём. Своими глазами видел, как стая этих тварей загнала какого-то бедолагу возле Бругге. Я пытался их нашпиговать парой болтов, да они уж больно ловкие. Хрена с два я стал бы ждать, пока эти твари и до меня доберутся!

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 14)

Вопреки расхожему мнению, баргестов не присылают на землю боги, чтобы покарать грешников во время Дикой Охоты.

На самом деле баргестов создают так же, как и любое проклятие, — сосредоточением злой воли, и они никак не связаны с Дикой Охотой. И хотя некоторые баргесты целенаправленно преследуют проклятого, другие не так разборчивы, их появление — скорее побочный эффект проклятия.

В бою баргесты держатся вместе. Ловкость позволяет им без труда окружать противников. Вкупе с неприятной привычкой плеваться зелёным огнём это делает баргестов весьма опасными. Иногда баргест становится полупрозрачным и ярко светится. Для вас это знак, что пора уклоняться, поскольку дух готовится к Призрачной атаке с разбега, которая ослепит вас, если вы не успеете среагировать.

При достаточном запасе бомб «Лунная пыль» или удачном расположении знака Ирден Призрачную атаку с разбега можно замедлить. Ничто не справляется с баргестами лучше, чем хорошая порция масла против духов.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	12	К	2d6	15	—	—	1

Способность: Призрачная атака с разбега

В качестве действия полного хода баргест может совершить атаку с разбега на дистанцию не более 8 метров и пройти сквозь одну цель на своём пути. Баргест совершает проверку Атлетики, и цель для защиты должна либо уклониться, либо изменить позицию. При провале цель не получает урона, но **слепнет** до конца своего следующего хода. Если Призрачная атака с разбега должна пройти через зону действия знака Ирден или бомбы «Лунная пыль», баргест не может применить эту способность.

Способность: Адское дыхание

В качестве действия полного хода баргест может выдохнуть поток зелёного пламени в цель, которая находится на дистанции ближнего боя. Баргест совершает атаку с основой 12, и если цель не сумела защититься, она получает 3d6 урона в случайную часть тела и с вероятностью 50% **загорается**. Эта атака не наносит критических ранений.

Хотя баргесты порой появляются сами, обычно в местах великих несчастий, многих призывают люди или нелюди в момент сильного страдания. Я до сих пор помню охоту в Цидарисе пару веков назад, послужившую тому доказательством. Меня наняли защищать рыцаря от стаи баргестов, которые постоянно преследовали его и приходили в его поместье по ночам. Я был молод и отправился на дело, толком не разобравшись. Я убил духов, но во время охоты нашёл источник проклятия — забитого насмерть слугу рыцаря, чей труп бросили в лесу. При охоте на баргестов всегда стоит быть осмотрительным.

Эрланд из Ларвика

Основы навыков	
Атлетика	17
Борьба	16
Внимание	17
Выживание в дикой природе	14
Запугивание	17
Сила	15
Скрытность	18
Сопротивление магии	17
Сопротивление убеждению	18
Стойкость	—
Убеждение	17
Храбрость	18

Броня	0
Регенерация	5

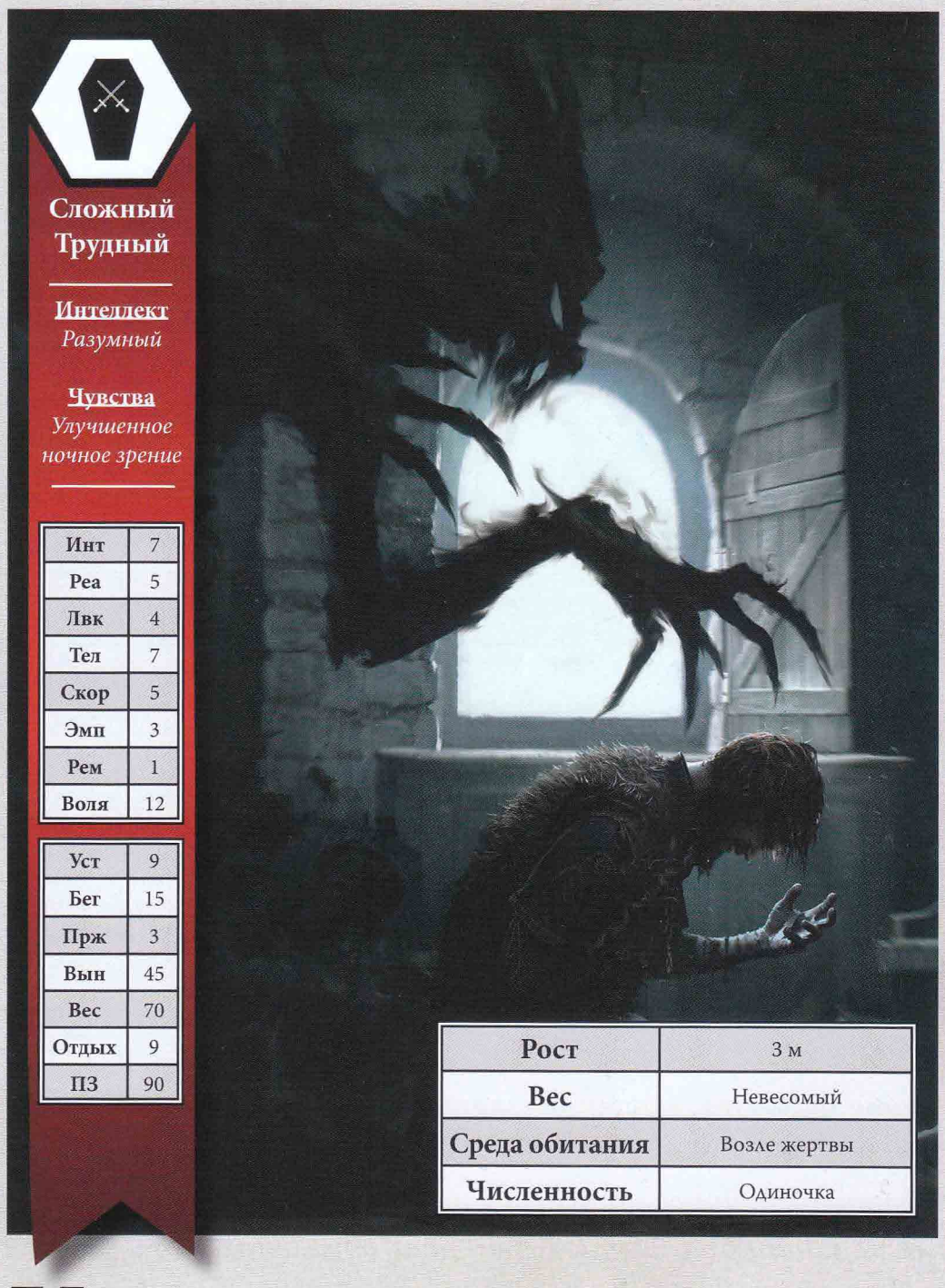
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Кровотечение, замораживание, отравление, сбивание с ног, болезнь

Восприимчивость
Масло против духов

Уклонение	16
Изменение позиции	17
Блокирование	16

Награда
1500 крон

Добыча
Изумрудная пыль (×1d6/2) Кристаллическая эссенция (×1d6/2) Призрачная пыль (×1d6) Рунный камень Велеса (×1) Эссенция призрака (×2d6)



Сложный Трудный

Интеллект
Разумный

Чувства
Улучшенное ночное зрение

Инт	7
Реа	5
Лвк	4
Тел	7
Скор	5
Эмп	3
Рем	1
Воля	12

Уст	9
Бег	15
Прж	3
Вын	45
Вес	70
Отдых	9
ПЗ	90

Рост	3 м
Вес	Невесомый
Среда обитания	Возле жертвы
Численность	Одиночка

Хим

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 20)

Не могу сказать, что много знаю о химах. Слыхал кое-чего о духах вины. Вот, похоже, это они и есть. Болтал я как-то за кружкой пивка с налётчиком с Ан Скеллига. У бедняги почти съехала крыша, и он с чего-то решил рассказать мне, что делает в порту. Сказал, что видел тень своего товарища, с которым в море ходил. Их корабль разбился у берегов Назаира, и парень вынужден был оставить товарища. Ну, тот и утонул. С тех пор он видит кошмары, и ночью, и днём. Я-то подумал, что парень просто не в себе. Он сказал, от безумия его спасает только бой — адреналин и боль не дают совсем свихнуться.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 18)

Хотя химов относят к классу духов, на самом деле это демоны, обитающие во внешних сферах. В наш мир они приходят питаться негативными эмоциями, в основном виной, и липнут к законченным негодяям. Хим пытает свою жертву, показывая ей галлюцинации во время бодрствования и кошмары во сне. Кроме того, известно, что он уговаривает жертву уединиться и покалечить себя или иным образом причинить себе вред. Несчастный страдает, пока не случится одно из трёх: либо он таки покончит с собой, либо хим найдёт кого-то ещё более виновного, либо жертва просто не выдержит и умрёт от стресса.

Хим легко и плавно передвигается в тени и при этом невидим, словно сам становится тенью. Обычно он держится поближе к жертве, но только для того, чтобы питаться. Есть лишь один верный способ призвать хима: найти его жертву, запереть её в освещённой комнате без теней и успокоить, чтобы хим проголодался. Это разозлит чудовище, и оно покажется.

На свету хим материален, и его можно ранить. Верный способ — поджечь его. После этого единственную опасность представляют его когти, что вполне естественно. Запаситесь маслом против духов, и вы, возможно, выживете.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар когтями	16	Р	5d6	—	—	Теневые когти, длинное	2

Уязвимость: поджигание

Если цель попытается поразить хима горящим оружием или атакой огнём, способность хима Тело из теней перестанет действовать до конца раунда. Если же хим до конца раунда сумеет уйти из освещённой зоны, способность Тело из теней вновь начнёт действовать в конце его хода.

Способность: Теневые когти

Когти хима вытягивают жизненную силу из любой цели, по которой он успешно попадает атакой. Даже если хим когтями не пробивает броню цели, та всё равно получает 2d6 урона, независимо от брони и части тела, куда пришёлся удар.

Способность: Убеждение жертвы

Хим может использовать любую из описанных ниже способностей против цели в пределах 10 метров.

Во-первых, потратив одно действие, хим может нашептать что-нибудь на ухо жертве, чтобы её убедить. Если цель провалит встречную проверку Сопротивления убеждению против Убеждения хима, то чудовище может заставить её сделать одну из трёх вещей: один раз нанести себе удар ближайшим оружием, один раз атаковать кого-то рядом с собой ближайшим оружием или же уединиться, никого к себе не подпуская. Если хим убедит цель уединиться, она будет делать всё для того, чтобы оставаться в одиночестве 1d10 часов, вплоть до запирания дверей, бегства и угроз тем, кто захочет за ней последовать.

Во-вторых, хим может потратить действие на создание галлюцинаций, связанных с проступком жертвы. Если жертва провалит встречную проверку Сопротивления убеждению против Сотворения заклинаний хима, она запаникует и получит штраф –3 против убеждений хима на 1 час.

В-третьих, хим может потратить полный ход, чтобы наслать на спящую цель яркие реалистичные кошмары. В этом случае цель не восстанавливает ПЗ и Вын во время сна, а её максимальное значение Вын снижается вдвое, пока она не сумеет нормально поспать. Снижение Вын суммируется, но при этом Вын не может опускаться ниже 5.

Способность: Тело из теней

Тело хима состоит из магически сплетённых теней, что даёт ему ряд преимуществ.

Важнее всего то, что хима обычно можно только увидеть. Если персонаж ослеплён, он не сможет обнаружить хима, пока тот не атакует или не издаст звук, получив урон. В темноте хим становится **бесплотным** и невидимым — никто не может его обнаружить, и физические атаки не наносят ему урона. В отличие от других невидимых чудовищ, хима нельзя услышать или обнаружить по запаху, так что он получает бонус +10 к атаке и персонажи не могут совершать против него проверки Внимания. Маг может в качестве действия совершить встречную проверку Магических познаний против Скрытности хима, чтобы определить его местонахождение и снизить бонус хима к атаке до +5. Это также позволяет магу выбрать хима целью магического действия. Однако как только хим переместится, магу снова придётся искать его.

Кроме того, хим может в качестве перемещения телепортироваться из одной тени в другую, если их разделяет не более 10 метров и обе находятся в зоне со слабым освещением или в темноте. Хим может пройти сквозь всё, что не перекрывает ему линию видимости. Если хим проходит сквозь ловушку или зону действия заклинания, они на него не действуют. Знак Ирден не отменяет эту способность.

Основы навыков	
Атлетика	14
Борьба	10
Внимание	9
Выживание в дикой природе	8
Запугивание	14
Сила	10
Скрытность	11
Сопротивление магии	15
Сопротивление убеждению	—
Стойкость	—
Храбрость	—

Броня	0
Регенерация	—

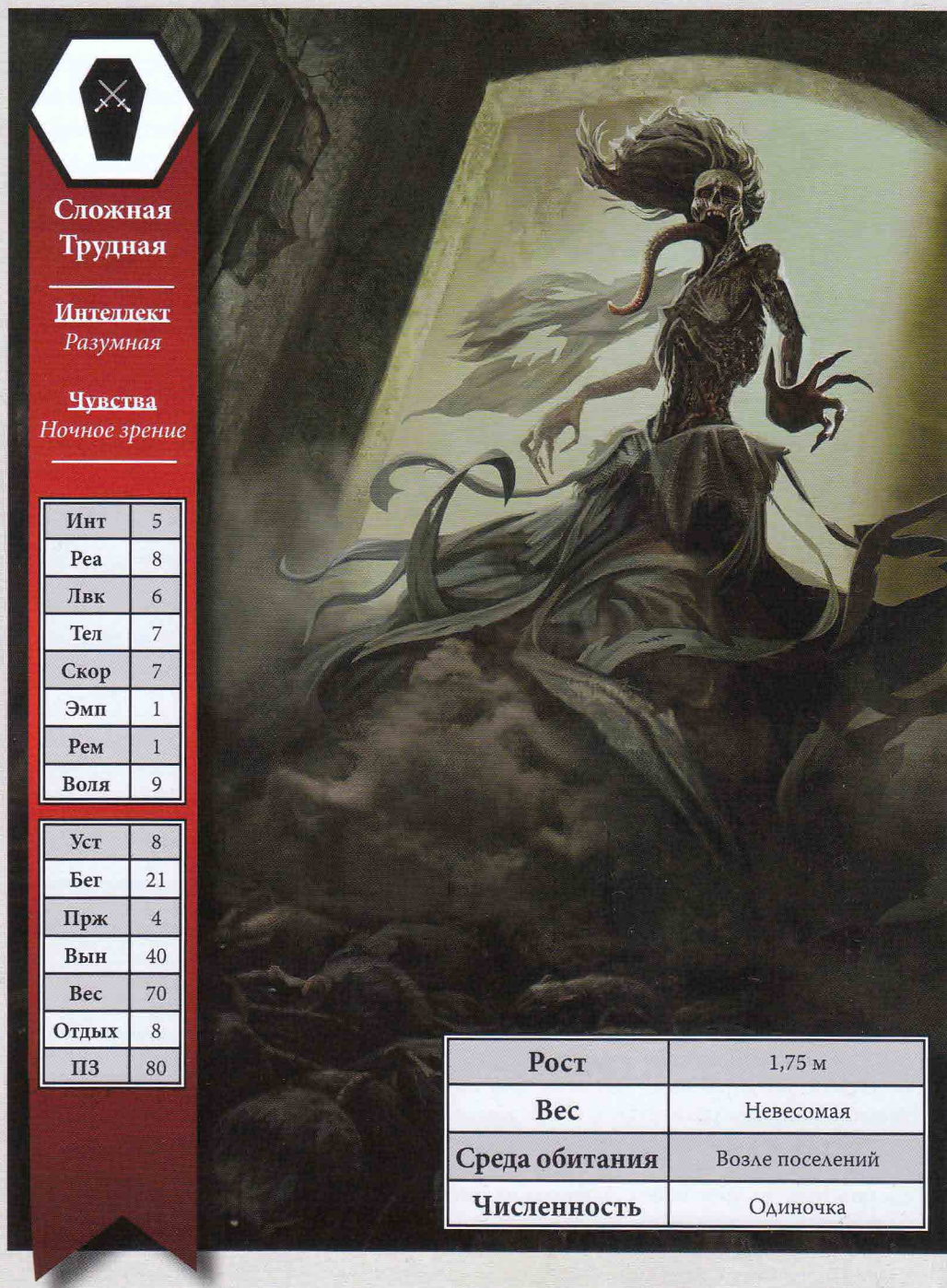
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Бесплотность, кровотечение, отравление, ужас, убеждение, болезнь

Восприимчивость
Масло против духов, бомбы «Лунная пыль», знак Ирден

Уклонение	18
Изменение позиции	16
Блокирование	16

Награда
900 крон

Добыча
Глиф Ирден (×1) Кристаллическая эссенция (×1d6/2) Призрачная пыль (×1d6) Эссенция призрака (×2d6)



Сложная
Трудная

Интеллект
Разумная

Чувства
Ночное зрение

Инт	5
Реа	8
Лвк	6
Тел	7
Скор	7
Эмп	1
Рем	1
Воля	9

Уст	8
Бег	21
Прж	4
Вын	40
Вес	70
Отдых	8
ПЗ	80

Рост	1,75 м
Вес	Невесомая
Среда обитания	Возле поселений
Численность	Одиночка

Песта

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

Эпидемия для меня — больная тема… Видишь ли, я долго служил в темерской армии, и мы навидались жертв Катрионы. Эх… Тебе доводилось видеть больного Катрионой? Отёки, гниющая плоть, боль в глазах. Достаточно, чтобы целый год потом мыться каждый вечер. Песты разносят болезни. Куда бы ни пришли, они приводят с собой чумных крыс и насекомых, которые кусают всё, что видят. Если тебя укусят, то всё, конец. Сначала нарывы, потом кровью блюёшь и встать не можешь. Единственный способ избавиться от песты — нанять ведьмака. Насколько я знаю, только они способны справиться с этими тварями.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 16)

Песта, также известная как моровая дева, — это редкий вид духов, появляющийся в землях, где бушует эпидемия. Информации о них мало, поскольку большинство переживших встречу с пестой вскоре умирают от болезни.

Песта, как и большинство духов, бесплотна, поэтому без знака Ирден или хорошего запаса бомб «Лунная пыль» сражаться с ней бессмысленно.

Песта перемещается в облаке заразных мух, а следом за ней идёт орда чумных крыс, готовых исполнять её приказания. Когти песты буквально сочатся заразой, как и её мухи с крысами, так что бой с таким духом грозит заражением. К счастью, ведьмаки невосприимчивы к болезням, переносимым этими чудовищами.

Сражение с пестой сводится к точному применению знака Ирден и масла против духов на серебряном мече. Сожгите вьющихся вокруг песты насекомых и держитесь поближе к духу, чтобы при необходимости вновь использовать Ирден. Любые пришедшие с вами союзники должны сосредоточиться на орде крыс, которых нужно уничтожать во время боя, иначе вы в них просто утонете.

После охоты проследите, чтобы союзники как можно быстрее посетили лекаря, ведь из боя они наверняка выйдут ослабленными и больными.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар когтями	16	Р	4d6	10	—	Болезнь (50 %)	2

Способность: Облако мух

Песта вступает в бой, окружённая облаком заражённых мух. Каждый персонаж в начале своего хода, если находится на дистанции ближнего боя от песты, получает штраф –2 ко всем действиям и с вероятностью 25 % заражается **болезнью**. Если поразить песту атакой огнём или заклинанием ветра, облако мух рассеется, но моровая дева может в качестве действия снова призвать мух.

Способность: Призыв чумных крыс

Песта вступает бой в сопровождении двух стай заражённых крыс. Каждый раунд в начале хода песты все оставшиеся стаи крыс перемещаются в сторону ближайшего существа и при возможности пытаются его атаковать. Если стая крыс уже участвует в бою и ей не нужно перемещаться, чтобы напасть на врага, она только атакует. В качестве действия песта может призвать рядом с собой две стаи чумных крыс. Эти стаи немедленно перемещаются к ближайшему врагу и при возможности пытаются его атаковать.

Стая чумных крыс

ПЗ: 10	**Основа уклонения:** 16
Скор: 5	**Основа атаки:** 14

Стая крыс совершает атаку против цели, пытаясь облепить её и искусать. Чтобы защититься от этой атаки, цель должна совершить проверку Уклонения/Изворотливости или попытаться изменить позицию. Если стая крыс атакует успешно, цель получает 2d6 урона по всем частям тела и с вероятностью 50 % заражается **болезнью**.

С пестой надо расправляться как можно быстрее. Полуденница или покаянник могут причинить много бед одному человеку или небольшому поселению, но песта несёт с собой болезнь, способную уничтожить целую страну, если не убить эту тварь раньше. Охотясь на песту, не мешкайте.

Эрланд из Ларвика

Среди мёртвых тел

1171 год, Горс Велен
Расшифровал Леопольд из Аттре

— Держись за барьером и стреляй, только если увидишь, что она идёт к вам, — сказал Эрланд Вазу, спрыгивая с баррикады из ящиков и повозок, наспех сооружённой на краю рыночной площади. — Мне можно хоть вываляться в грязи и крысах. Но я не могу потерять одного из учителей Каэр Серен.

Ваз хмыкнул, накладывая серебряную стрелу на тетиву:

— Постарайся не умереть, Грифон. Я о них позабочусь.

На рыночной площади стояла тишина, пока Эрланд переступал через распухшие тела крестьян и торговцев. Хруст под сапогами почти заглушил тихие всхлипы, раздавшиеся из ближайшей палатки. Подойдя ближе, Эрланд заметил, что медальон громче застучал по нагруднику, — значит, тварь в палатке. Мгновение спустя молчание разорвал крик. Две девушки вывалились из палатки на улицу, крича и зажимая рот. По пятам за ними шла песта. Окутанная жужжащим облаком мух моровая дева прошла меж откидными бортами палатки, словно туман, а за ней семенило полчище крыс, будто шлейф жуткого платья.

— В укрытие, — приказал Эрланд, вставая между крестьянками и духом и быстро выхватывая из ножен на спине покрытый рунами серебряный меч.

Бой обещал быть непростым. Особенности физиологии не позволяют ведьмаку подхватить заразу, но всё равно нужно быть начеку: когти духа могут нанести смертельные раны.

С воплем моровая дева бросилась вперёд, пытаясь гнилыми пальцами дотянуться до лица Эрланда. Она промахнулась всего на пару дюймов, когда тот отпрыгнул. Как только ноги ведьмака коснулись брусчатки, стаи крыс ринулись на него подобно жуткой волне. Быстрый шаг влево позволил Эрланду уйти от первой стаи, но вторая набросилась на него прежде, чем ведьмак успел среагировать. Крысы лезли ему на сапоги и яростно кусали за ноги. Эрланд стиснул зубы, стараясь не замечать боль в ногах, и вскинул руку, чертя знак Ирден. Когда снизу засиял фиолетовый свет, ведьмак быстро ушёл в сторону от хватки моровой девы и со всей силы ударил ей мечом в спину. Песта изогнулась. Меч рассёк её теперь уже материальное тело, выпустив поток свернувшейся крови. Эрланд почувствовал, как дёрнулась рукоять меча.

На мгновение вылетев из зоны действия Ирдена, моровая дева вновь напала на Эрланда. Она вонзила когти ему в живот, со скрежетом разорвав кольчугу и латы. Охотник выругался. Он слышал жужжание тысяч мух и по-прежнему чувствовал боль, причиняемую крысами. Эрланд вновь зачерпнул энергии, опустил руку и пустил понизу волну силы. Когда мухи и крысы разлетелись в стороны, Эрланд быстро схватил меч за рукоять и ловко нанёс режущий удар в грудь моровой деве. Поскольку духу нужно было приблизиться к нему, чтобы ударить, ведьмак мог держать его в зоне действия Ирдена.

Песта закричала, быстро вылетая из круга и поднимая когти к небесам. Эрланд бросил взгляд через площадь и увидел, как из домов и лавок текут новые потоки крыс. Моровая дева, похоже, поняла свою ошибку. Крысы не смогли бы убить Эрланда — по крайней мере, не так быстро, — однако могли ему помешать. Уворачиваясь от крыс, ведьмак заметил, что песта полетела в сторону прятавшихся за повозкой крестьянок, которым Эрланд велел скрыться. Сейчас они избавлялись от содержимого желудков и едва хватали ртом воздух.

Эрланд глубоко вздохнул, не обращая внимания на тяжёлый запах болезни, и прыгнул к моровой деве. Нелегко поймать чудовище в кольцо знака Ирден и при этом нанести точный удар, но нельзя было допустить, чтобы тварь пережила эту атаку. Приземлившись за спиной у моровой девы, Эрланд хлопнул ладонью по земле, чувствуя, как магия проходит сквозь тело. Песта обернулась как раз вовремя, чтобы увидеть, как ведьмак серебряным клинком отрубает ей руку, после чего он совершил быстрый, но мощный удар. К облегчению Эрланда, клинок попал в шею, снеся с плеч гнилую голову твари.

Пока тело песты сгорало на костре, Эрланд наконец позволил себе перевести дух и взглянул на двух девушек, в страхе жавшихся перед ним. Их лица были бледны, и сотня крохотных ручейков крови сочилась из ран, усыпавших открытые части тела. Пока он смотрел, ту, что помоложе, снова начало рвать. Ведьмак нахмурился. Крысы уже разбегались по подвалам и стокам, мухи улетели искать трупы. Лавки и тела надо будет сжечь, а чумные доктора исследуют остатки заразы. Но болезнь уже взялась за этих двоих. Долго они не протянут. Будь девушки знатного рода, они могли бы нанять толпу врачей, чтобы те день и ночь искали лекарство или хоть какое-то средство, чтобы облегчить симптомы, пока болезнь не отступит. Но Эрланд знал: это не тот случай.

Ведьмак вздрогнул: адреналин перестал действовать, и в распоротом животе проснулась боль. Он снял поясную сумку, достал склянку с эликсиром «Ласточка». На мгновение перевёл взгляд на женщин, всё ещё сидевших у повозки. Нахмурясь, ведьмак поставил склянку с бледно-голубой жидкостью на землю перед ними и заглянул старшей в глаза.

— Не знаю, поможет ли. Это целебный тоник. Он создан для таких, как я, но есть шанс, что он поможет и вам двоим. Если нет, вы хотя бы быстро умрёте.

Умолкнув, ведьмак встал и повернулся к баррикаде, где его ждал Ваз. Он слышал, как за спиной дрожащие руки пытаются выдернуть пробку.

Звери

Большинство ведьмаков нечасто охотятся на зверей. Зачем профессиональному охотнику на чудовищ тратить время на вепря? Но я видел медведей, что причиняли больше бед, чем орда гнильцов. Люди забывают, что звери, которые жили в нашем мире и до Сопряжения, могут быть не менее опасны, чем духи с драконидами.

Эрланд из Ларвика

Все забыли про зверей, которые до Сопряжения были главной опасностью в лесу. Ведьмаки заняты охотой на эндриаг и гнильцов. Но лесорубам и пастухам по-прежнему нужно как-то справляться с волками и медведями, дикими кошками и лесными кабанами. Привычных нам хищников сейчас можно найти в глубине леса и в горах, куда они ушли от чудовищ, явившихся после Сопряжения. Но холодная погода гонит их ближе к людским поселениям и домашнему скоту. Они не хотят состязаться со стаями трупоедов за тела, оставшиеся после битв и эпидемий. Им куда интереснее наши стада и отары. Некоторые подкрадываются тихо — вы даже не заметите, что вас окружили, пока не будет слишком поздно. Другие не менее крупны и сильны, чем твари, пришедшие после Сопряжения. Помните: зверю не нужна магия, чтобы откусить вам голову. Когда идёте по лесу, старайтесь шуметь — большинство наших самых опасных хищников оставят вас в покое, если заметят издалека. Конечно, некоторых зверей легко приручают более разумные создания, пришедшие после Сопряжения, вроде волколаков и леших — это тоже не стоит сбрасывать со счетов.

Наши родные хищники вызывают у людей не только страх, но и восхищение. Многие выбирают то или иное животное своим тотемом или символом дома. Ведьмаки даже назвали свои школы в честь зверей. В некоторых районах Скеллиге те, чья жизнь подходит к концу, идут в одиночку в лес охотиться на медведя, вооружившись лишь ножом. Они позволяют этому величественному хищнику даровать им достойную смерть. На Скеллиге признают, что охотиться на вепря с рогатиной — занятие поопаснее многих. Вепри, хоть и не хищники, обладают острыми клыками, крупными размерами и дурным нравом. Только хорошо натренированная лошадь не убежит, завидев такую зверюгу.

Многие звери сейчас живут в нетронутых местах вроде вершин Пустульских гор и чащоб Каэдвена. На Скеллиге часто охотятся на местных хищников, но без них уникальная культура островов была бы неполной. Возможно, друиды позаботятся о том, чтобы для хищников всегда оставалось место, и, поскольку население Континента уменьшается, наша родная фауна возродится под присмотром друидских иерофантов и фламиник. Оказывается, хотя большинство селян и горожан видят в зверях только угрозу, друиды прекрасно осознают важную роль хищников в мире природы. Мы не знаем, что стало с коренной фауной Юга, но можно предположить, что, по мере того как армии Нильфгаарда «цивилизуют» присоединённые провинции, пантер, медведей, волков и других зверей ждёт изничтожение. Исключением стал Туссент, где друиды находятся под защитой княгини Анны Генриетты.

Брендон из Оксенфурта

Столкновения со зверями

Несмотря на то, что звери — самые заурядные из чудовищ, они прекрасно подходят для простых сцен в дикой местности.

Медведи яростно защищают свою территорию. Персонажи могут укрыться от дождя в пещере, а потом узнать, что это медвежье логово.

Или, возможно, персонажей захватили нильфгаардцы и заставили сражаться на арене против разъярённого **медведя**.

Кое-где на Скеллиге **вепрей** приручают для боя. Персонажи могут столкнуться с налётчиками со Скеллиге, которые используют в бою злобного **вепря**.

Или же персонажам могут дать задание добыть **вепря** для пира… и это окажется куда сложнее, чем они ожидали.

Пантеры прекрасно охотятся из засады, так что одна или две такие «кошечки» вполне могут напасть на персонажей, пока те пробираются через тёмный лес.

Либо персонажи могут столкнуться с магом или аристократом, который держит дома двух ручных **пантер**. Героям придётся сразиться не только с персонажем ведущего, но и с парой скрытных убийц.

Основы навыков	
Атлетика	10
Борьба	13
Внимание	10
Выживание в дикой природе	12
Запугивание	14
Сила	20
Скрытность	8
Сопротивление магии	13
Стойкость	16
Храбрость	14

Броня	10
Регенерация	—

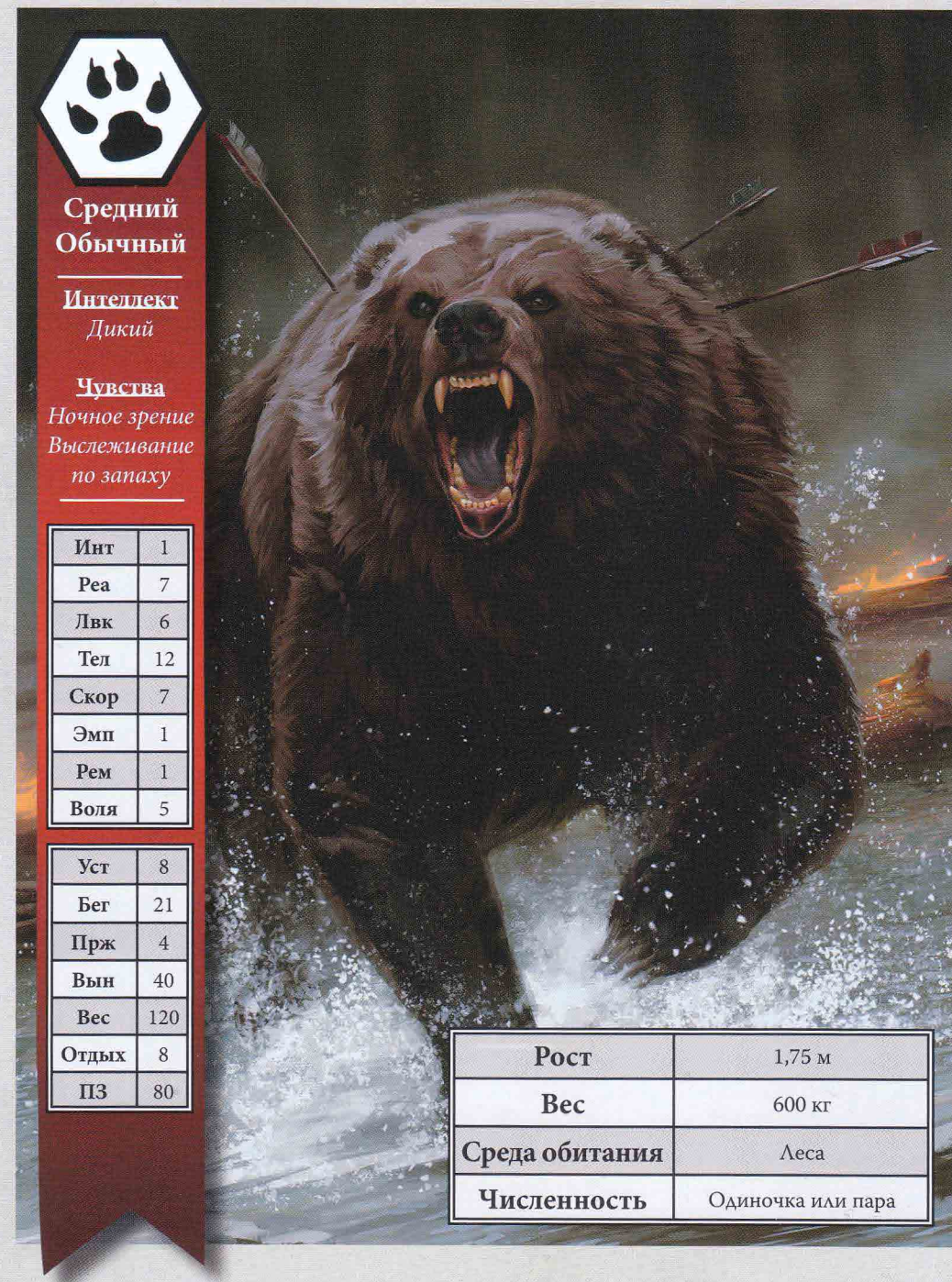
Сопротивление
Дробящий урон
Невосприимчивость
—

Восприимчивость
Масло против зверей

Уклонение	13
Изменение позиции	10
Блокирование	15

Награда
450 крон

Добыча
Кости животных (×2d6)
Медвежий жир (×1d6)
Медвежья шкура (×1d6/2)
Сырое мясо (×3d6)



Средний
Обычный

Интеллект
Дикий

Чувства
Ночное зрение
Выслеживание по запаху

Инт	1
Реа	7
Лвк	6
Тел	12
Скор	7
Эмп	1
Рем	1
Воля	5

Уст	8
Бег	21
Прж	4
Вын	40
Вес	120
Отдых	8
ПЗ	80

Рост	1,75 м
Вес	600 кг
Среда обитания	Леса
Численность	Одиночка или пара

Медведь

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 8)

Мы всё говорим о жутких чудищах, что дышат огнём, околдовывают магией, становятся невидимками и всё такое. А о природных машинах для убийства как-то забываем. Хех, был я как-то в повозке, на которую напал медведь. Сижу я, никому не мешаю, и тут внезапно вся повозка чуть не переворачивается, словно в неё из хренова требушета попали! В детали той передряги вдаваться не стану. Скажем так, всадил я в эту тварь пару болтов из арбалета, а когда это не шибко помогло, решил совершить тактическое отступление. Кое-кому из попутчиков повезло меньше… Если медведь встал на задние лапы, беги что есть мочи.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Образование, СЛ 12)

Медведи каждый год убивают больше людей, чем большинство чудовищ. Укус виверны не так опасен, как укус медведя. Если атаку когтями волколака ещё можно парировать, то с когтями медведя такой трюк не пройдёт. И медведь никуда не денется, когда взойдёт солнце. Пускай многие учёные Континента относят медведя к зверям, а не к чудовищам, я думаю, медведь с этим не согласен. По-хорошему, его тоже нужно включить в ряды чудовищ.

Всегда носите с собой масло против зверей, и тогда вы, возможно, сумеете выжить. Блокировать тяжёлые удары медвежьих лап щитом не советую, сломается. Лучше старайтесь держаться от него как можно дальше. Медведь, конечно, не выдохнется, но это хотя бы убережёт вас от захвата и смерти в медвежьей пасти. Если вы смотрите снизу вверх на стоящего на задних лапах медведя, вы уже совершили непоправимую ошибку.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	15	К	8d6	15	—	Сокрушающая сила, кровопускающее (75%)	1
Удар когтями	15	Р	4d6+5	15	—	Сокрушающая сила	2

Способность: Удар сверху

В качестве действия полного хода медведь может встать на задние лапы и ударить всеми когтями по цели на дистанции ближнего боя с основой атаки 12. При успешной атаке цель получает 6d6 урона в туловище, **сбита с ног** и обездвижена. Если цель попытается блокировать этот удар, она может отменить урон, но всё равно будет **сбита с ног** и обездвижена, если только не достигнет успеха во встречной проверке Силы против Силы медведя. При успехе цель отбрасывает медведя и не получает никаких эффектов от способности Удар сверху.

Вариация: гигантский медведь

Глубоко в лесах Континента и на островах Скеллиге медведи порой вырастают до куда более устрашающих размеров. Гигантские медведи агрессивны и яростно защищают свою территорию. Они нередко дерутся за территорию даже с прибывшими после Сопряжения чудовищами.

У гигантских медведей прочность брони 14 и сопротивление колющему, режущему и дробящему урону. Основа атаки гигантского медведя равна 17, за исключением Удара сверху — у этой атаки основа 14.

Последний медведь, с которым мне довелось сражаться, был старым вредным комком шерсти и мускулов, которого селяне прозвали «Костоломом». Это был гигантский медведь из окрестностей Брокилона. В деревнях много о нём рассказывали. Говорили, что он зачарован дриадами, что это человек, которого прокляла никса, и даже что это гибрид медведя и чудовища. Конечно, всё это выдумки. Он оказался просто здоровенным зверюгой с огромным опытом и злобным нравом. Однако драться с ним было опасно. Будь я хоть чуточку медлительнее, я бы не справился.

Эрланд из Ларвика

Основы навыков	
Атлетика	8
Борьба	6
Внимание	7
Выживание в дикой природе	9
Запугивание	10
Сила	12
Скрытность	10
Сопротивление магии	8
Стойкость	13
Храбрость	16

Броня	5
Регенерация	—

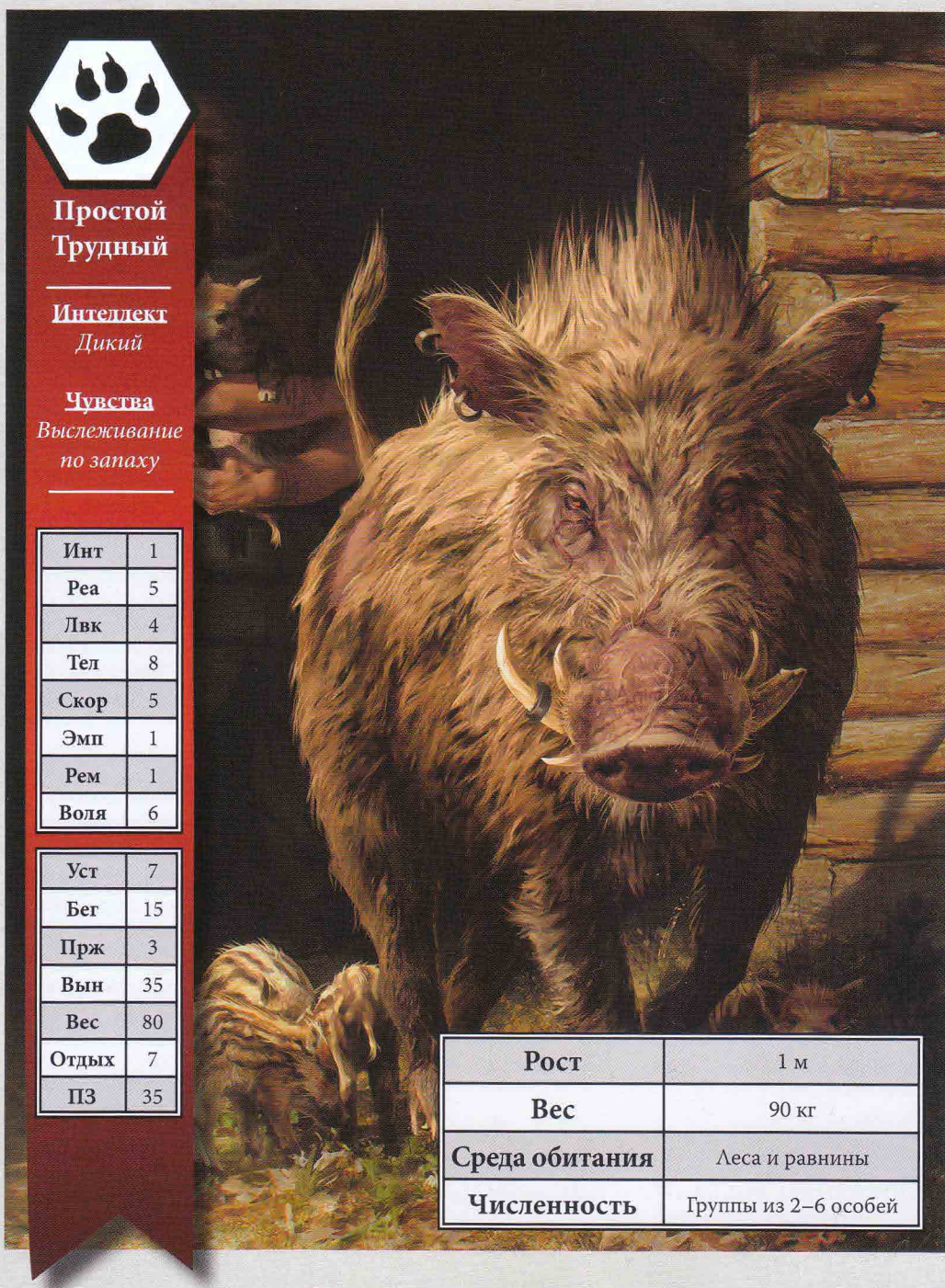
Сопротивление
—
Невосприимчивость
—

Восприимчивость
Масло против зверей

Уклонение	10
Изменение позиции	8
Блокирование	11

Награда
10 крон

Добыча
Клыки вепря (×1d6 / 3) Сырое мясо (×1d6) Шкура вепря (×1d6 / 3)



Простой
Трудный

Интеллект
Дикий

Чувства
Выслеживание по запаху

Инт	1
Реа	5
Лвк	4
Тел	8
Скор	5
Эмп	1
Рем	1
Воля	6

Уст	7
Бег	15
Прж	3
Вын	35
Вес	80
Отдых	7
ПЗ	35

Рост	1 м
Вес	90 кг
Среда обитания	Леса и равнины
Численность	Группы из 2–6 особей

Вепрь

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 8)

Всегда чувствовал в диком кабане что-то родное! Крепкий, невысокий и жутко злобный, если не с той ноги встанет! Охотился я какое-то время на вепрей в Махакаме и могу сказать тебе: с ними шутки плохи. Если такой зверь на тебя несётся, лучше всего отскочить в сторону: клыками он бригантину только так располосует, если выпадет шанс. Не говори, что это я тебе рассказал, но слыхал я, что на югах считают вепря счастливым знаком. Кажется, где-то в Геммере говорят: если повалишь вепря и потрёшь ему рыло, то и удача тебе будет, и следующий твой отпрыск родится здоровым и крепким, как вепрь!

Родольф Казмер

Экология и поведение (Образование, СЛ 12)

Вепрь — зверь упрямый. Охотиться на него опасно, но оно того стоит. Одного вепря вам с друзьями хватит на несколько дней, если это взрослый зверь среднего размера.

Охотиться на вепря лучше с копьём. Так вы будете дальше от опасности, что всегда полезно. Масло против зверей тоже пригодится, если идёте на охоту в одиночку, но если с вами достаточно народу, оно вам вряд ли понадобится. Помните, что вепрь может резко оборвать неудачную атаку с разбега и сделать вторую попытку. Всегда оставайтесь начеку и держитесь на расстоянии.

Вепри живут семьями, и если забредёте слишком глубоко в лес, можете столкнуться сразу с четырьмя–шестью особями. Они крайне агрессивны и будут преследовать вас далеко за пределами своей территории. Даже если ранить вепря, он вряд ли отступит.

Когда дойдёт до готовки, не выбрасывайте ни кусочка его ценного мяса. Вепря можно потушить в вине или эле или запечь с морковью, луком и чесноком. Также можно сварить похлёбку. Что не съедите сразу, закоптите, засолите или замаринуйте, чтобы извлечь как можно больше пользы из тяжело доставшейся добычи.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар клыками	11	К	3d6	15	—	Кровопускающее (30 %)	1

Способность: Перенаправляемая атака с разбега

Если до цели больше 6 метров, вепрь может в качестве действия полного хода переместиться не более чем на 15 метров и совершить один удар клыками с основой 9, нанося 5d6 урона вместо 3d6. После нанесения урона вепрь перемещается на оставшееся расстояние в любом направлении по выбору, в том числе назад или вперёд через пространство цели. Если эта атака провалилась, вепрь перемещается на оставшееся расстояние и может изменить траекторию. Однако при этом он не может атаковать ещё одну цель на своём пути.

Вариация: боевой вепрь

Некоторые, особенно на Скеллиге, любят заводить себе боевых вепрей. Их выбирают из самых крупных и сильных зверей и приучают убивать. Таких вепрей зачастую выпускают на поле боя, чтобы нарушить строй противника и деморализовать вражеские силы.

У боевого вепря прочность брони 10. Его удар клыками наносит 4d6 урона, а Перенаправляемая атака с разбега — 5d6 урона. У этих атак основа 15.

Боевые вепри — древняя скеллигская традиция. Слабо помню, но я ещё мальчишкой видел одного. Меня поразило, что кабан может быть выше меня ростом. Хотя не так уж это и удивительно, учитывая, что тогда во мне было чуть больше метра. Но зрелище то ещё. Привыкаешь к домашним свиньям и забываешь, насколько жутким может быть их дикий родич.

Эрланд из Ларвика

Основы навыков	
Атлетика	16
Борьба	12
Внимание	15
Выживание в дикой природе	14
Запугивание	12
Сила	13
Скрытность	17
Сопротивление магии	10
Стойкость	12
Храбрость	14

Броня	0
Регенерация	—

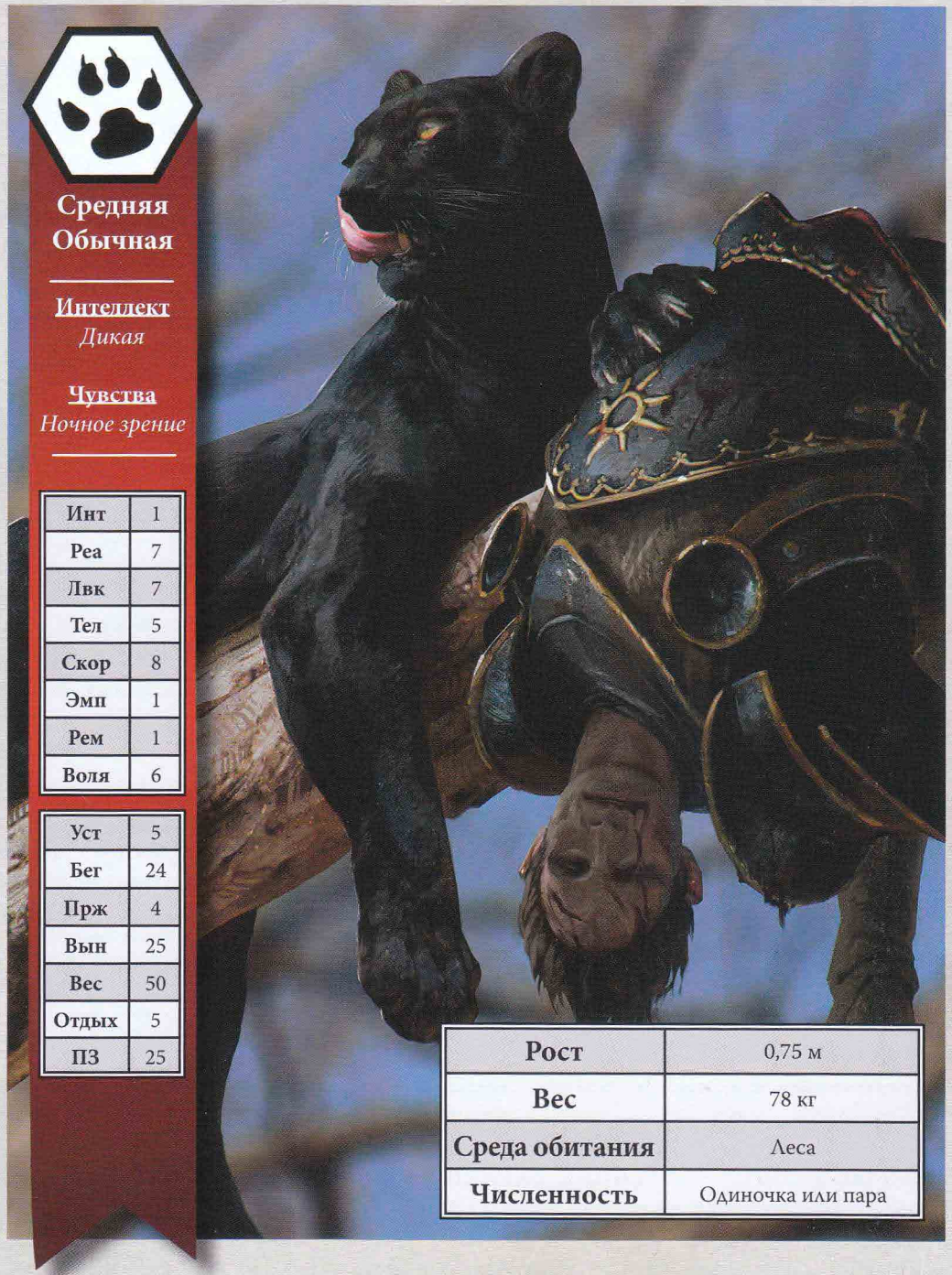
Сопротивление
—
Невосприимчивость
—

Восприимчивость
Масло против зверей

Уклонение	12
Изменение позиции	16
Блокирование	15

Награда
20 крон

Добыча
Кости животных (×1d6) Сырое мясо (×1d6) Шкура пантеры (×1d6 / 3)



Средняя
Обычная

Интеллект
Дикая

Чувства
Ночное зрение

Инт	1
Реа	7
Лвк	7
Тел	5
Скор	8
Эмп	1
Рем	1
Воля	6

Уст	5
Бег	24
Пржк	4
Вын	25
Вес	50
Отдых	5
ПЗ	25

Рост	0,75 м
Вес	78 кг
Среда обитания	Леса
Численность	Одиночка или пара

Пантера

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 12)

А, эти экзотические твари! Слыхал я, дикарки и ведьмы с юга их приручают. Если увидишь, что в лунном свете блеснули глаза пантеры, знай: это за тобой маг следит! В жизни всего двух видал, когда проезжал через Маг Тургу по… кхм… делам. Впечатляют, честно говоря. Но знакомиться с ними поближе как-то не хочется. Те две, о которых я говорю, шли за моей повозкой достаточно долго, чтобы я затушил трубку да зарядил болт в арбалет. Хех, они просто крались вдоль дороги, стараясь не попадать в пятно света от моего фонаря. Наверное, погаси я его или останови повозку, они бы сразу на меня набросились.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Образование, СЛ 14)

Пантеры, пумы и другие крупные кошки — постоянная угроза для путешественников по всему Континенту. Они тихо крадутся, выжидая подходящего момента, чтобы наброситься из засады на ничего не подозревающую добычу — обычно это наименее бронированный из группы. Их ошеломительная скорость и умение лазать по деревьям позволяют быстро броситься в бой и так же быстро отступить. Если пантера чувствует угрозу, она очень быстро сбегает — чаще всего на ближайшее дерево. Там, в безопасности, она будет выжидать и зализывать раны, пока не представится другая возможность застать жертву врасплох.

Если вы сумеете убить пантеру, не дав ей сбежать, — желательно как можно менее кровавым способом, — то на её шкуру наверняка найдётся покупатель. Одежда из роскошного мягкого меха пантеры всегда в моде среди аристократов и богатеев. Особо ценится пятнистая шкура, и не давайте торговцам убедить вас в обратном.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	15	К	4d6 + 4	10	—	—	1
Удар когтями	15	Р	2d6 + 2	10	—	Кровопускающее (30 %)	2

Способность: Наскок

В качестве перемещения пантера способна прыгнуть с места на расстояние до 4 метров — прыжок может быть как по горизонтали, так и по вертикали.

Способность: Опытный верхолаз

Если пантера успешно прошла проверку Атлетики для лазания, она может лазать со скоростью 8 метров за раунд вместо обычных 4 метров.

Вариация: большие кошки

Рассказывают о хищных кошках крупнее пантер, что живут в лесах на юге Нильфгаарда. За скучным названием «большие кошки» скрываются непревзойдённые охотники, что нападают из засады на небольшие группы торговцев и могут с наскока выбить рыцаря из седла. У больших кошек улучшенная атака и прочность брони 5. Их удар когтями наносит 3d6 + 2 урона и является сбалансированным оружием, а укус наносит 5d6 + 4 урона и с вероятностью 50 % вызывает кровотечение. Основа этих атак равна 17.

Я слыхал об огромных полосатых кошках в джунглях Офира. Найле даже удалось зарисовать одну такую, пока мы странствовали. Никогда не видел на Континенте зверя столь же грациозного и статного, но он недалеко ушёл от пантер и больших кошек Юга. Эти звери по-своему опасны, но предпочитают поджидать жертву в засаде. Если такая кошка не застанет вас врасплох, ей трудно будет пробить когтями металлическую броню.

Эрланд из Ларвика

Охотник и добыча

1153 год, неподалёку от побережья Вердена
Расшифровал Киллиан из Бельхавена

Заходящее солнце окрасило пламенем осенние листья в глухом лесу, по которому шёл Эрланд. Один из многих лесов Вердена, за которым не присматривали дриады. Флора и фауна наводили на мысли о том, какие чудовища могут обитать в чащобе. Листья хрустели под ногами. Брон шла следом, неся на себе тот небогатый скарб, с которым охотник странствовал. Порой кобыла фыркала, словно бы жалуясь Эрланду на холод и усталость. Ведьмак решил идти пешком, чтобы легче было останавливаться и искать след чудовища. Нанявшие ведьмака селяне, рассказывая о твари, дали удручающе мало зацепок.

Пока что Эрланд знал, что чудовище питается оленями и кабанами, но между делом убило и частично съело двух посыльных. Это позволяло предположить, что хищник не так уж мал, но и крупным его не назовёшь. То, что существо до сих пор не показалось, говорило о том, что оно охотится по ночам.

Оглянувшись по сторонам, охотник понял, что пора подготовиться к встрече, пока совсем не стемнело. Пускай темнота ведьмаку не помеха, лучше быть во всеоружии. Он не любил, когда его застают врасплох. Ведьмак извлёк из перемётной сумы бутылку масла против зверей и присел на упавшее дерево, чтобы смазать клинок. Из того, что ему было известно, ведьмак сделал пару выводов. Например, что существо не любит есть уже мёртвую добычу, предпочитая свежее мясо. Это было понятно по нетронутым ловушкам, в которых до сих пор лежали оставленные крестьянами куски мяса.

В кронах прошелестел ветерок, и слабо державшиеся листья медленно спланировали на землю. Эрланд вздохнул. Он бы предпочёл найти укромное место и поспать, но работа есть работа, деревне срочно требовалась помощь. Недели в пути и постоянные сражения с чудовищами вымотали охотника сильнее, чем ему хотелось бы. Эрланд понимал, что стареет, но не хотел, чтобы это влияло на работу. Нанеся масло, он убрал бутылку обратно в сумку. Осматривая остальные сосуды, ведьмак задумался, какой отвар больше всего пригодится этой ночью.

Эрланд взял склянку с мощным эликсиром «Кошка», полагая, что скоро ему понадобится ночное зрение. Ведьмак убрал зелье в карман — потом выпьет, когда солнце совсем сядет. Чувствуя, что теперь он готов чуть больше, Эрланд продолжил путь. Заслышав журчание воды, свернул и пошёл на звук.

Речка была маленькой — скорее крупный ручей. Неглубокий, мягко журчащий по камням. Всё это выглядело так живописно: осенние деревья клонились над водой, а некоторые ветви настолько осмелели, что рискнули окунуться в холодную воду. Зелень подлеска подчёркивала тёплые краски осени.

Добравшись до воды, Эрланд сначала проверил её чистоту, а потом уже наполнил флягу. Зачерпнув воды ладонями, он ополоснул лицо, чтобы взбодриться перед предстоящей ночью... Единственное, что её выдало, — шелест листьев. Ведьмак резко обернулся и увидел огромный комок чёрной шерсти, летящий на него с ужасающей скоростью. Эрланд отскочил назад, чувствуя, как скользят под ногами речные камни. Когти пантеры чуть не задели его лицо. Он устал и потерял бдительность. Инстинктивным движением ведьмак вскинул руку и, начертив знак Аард, послал в чернильно-чёрный силуэт волну энергии. Волна оттолкнула пантеру на несколько футов, и та поспешно забралась на дерево.

Внимательно следя за деревьями, Эрланд достал эликсир «Кошка» и поднёс к губам. Вкус был неприятный: горечь костянки и землистый грибной привкус в смеси с едким алкагестом. Но дело своё эликсир делал, и вскоре Эрланд стал видеть всё в тонах серого. Пока зрение приспосабливалось, второй здоровенный комок шерсти набросился на него, застав врасплох. Пантера с жутким скрежетом проехалась когтями по металлической броне. Используя инерцию зверя, ведьмак перекатился, а потом вскочил на ноги, выбрасывая руку вперёд в знаке Игни. Огонь опалил вторую тварь, а первая в это время попыталась зайти ему за спину. Оттенки серого позволяли легче замечать в темноте чёрных пантер, несмотря на яркую вспышку огня.

Эрланд обнажил стальной клинок, поглядывая то на одну кошку, то на другую. Первая прыгнула. Эрланд был готов и, крутанувшись, увернулся от когтей пантеры, попутно рассекая ей брюхо. Ему пришлось отпрыгнуть с перекатом в сторону, чтобы увернуться от второго зверя, но в падении он сделал широкий удар и задел лапу животного. Обе пантеры на время отступили, зализывая раны, оставленные клинком с сияющей руной Деваны. Ведьмак видел, что звери подумывают сбежать — обычно так они и делают, когда пахнет жареным. Если они сейчас сбегут, придётся идти за ними. Нет никакой гарантии, что они умрут от кровотечения. Эрланд спровоцировал вторую пантеру, напав на первую. Он специально встал к зверю спиной и нанёс режущий удар. Первая пантера быстро отскочила. Эрланд был готов к нападению сзади. Он крутанулся и рубанул по тому месту, где только что стоял. Меч прошёл как сквозь масло, отрубив пантере голову. Эрланд заметил, что вторая пантера бросилась прочь, явно понимая, что шансов у неё нет. Ведьмак поднял руку и сотворил знак Аксий, чтобы успокоить существо. Он понял, что магия подействовала: пантеру окутал яркий белый свет, она опустила голову и зашаталась, словно пьяная. Эрланд подскочил к зверю, когда действие Аксия почти закончилось, и вонзил меч в шею. Вытаскивая меч, он чувствовал, как жизнь уходит из тела пантеры.

Эрланд вздохнул. Дело сделано. Может, теперь он найдёт место потеплее и выспится.

Проклятые

Про́клятые — это всегда история. Грустная история, которой зачастую можно было избежать. Я исцелял волколаков, упокаивал игош и уничтожал археспоры по всему Континенту. И каждая охота начиналась с того, что кто-то мне рассказывал слезливую сказку, а в конце я раскрывал уродливую правду. Хотите увидеть худшее в человеке — взгляните на проклятых.

Эрланд из Ларвика

Проклятия — странная форма магии. Проклинать, естественно, могут маги. Жрецы и жрицы — тоже. Похоже, и убиваемые могут проклинать. Иногда тот, кто всем сердцем ненавидит, может проклясть, не умирая. Откуда те, у кого нет магических способностей, на последнем вздохе берут столько магической силы? Как ненависть превращается в магию? Одни проклятия можно снять, другие, по всей видимости, нет. Проклинающий может сказать: «Да будешь ты спать, пока тебе не скормят тритоньи брови!» Как он это делает? Неужели существуют демоны или дьяволы, которые претворяют проклятия в жизнь и следят за их исполнением? Или это мстительные боги? Некоторые проклятия прямолинейны: «Со смертного одра я взываю к судьбе, чтобы та обратила моего шурина в крысолака!» На самом деле оборотничество — достаточно популярный вид проклятий. Крысолаки, котолаки, волколаки — всё возможно. Оборотни могут быть как жертвами проклятий, так и потомками других оборотней — так сказать, наследственная черта. «Пусть коровы твои усохнут, пусть твои овцы запаршивеют». Если спросить, как это работает, ответ один — «магия». Простите, но это ничего не объясняет.

Существуют даже проклятые растения, которые вырастают на пропитанной кровью земле на месте злодеяний. Насколько я знаю, эти растения никто не проклинал. Не было ботаника, который бы в разочаровании проклял свой розовый сад, превратив его в жуткое чудовище. Каким-то образом магия крови и ужаса выходит из земли в виде этих растений. Большинство культур на определённом этапе верят, что кровь обладает волшебными свойствами, и в некоторых случаях маги и учёные сумели это доказать. Но тогда почему мясники не прокляты? И хирурги, и палачи! У этих растений есть какая-то цель? Они должны отомстить за тех, чья кровь была пролита на земле, где они выросли? Как растение это сделает?

А ведь есть ещё существа, проклятые гнусностью своих деяний. Если верить народным сказаниям, на вендиго никто не накладывал проклятий. Никаких сказок об оголодавшей экспедиции в Синие горы, закончившейся драматичным боем и последними словами умирающего, в которых он проклял своего бывшего друга и превратил его в жуткого каннибала. Возможно, сами действия, которые привели к появлению этого чудовища, были настолько ужасны, что родилось проклятие. Но если так, почему далеко не все, кто совершает чудовищные деяния, становятся чудовищами?

Считается, что ведьмаки умеют снимать проклятия. Но поскольку все проклятия уникальны, как они это делают? Ведьмак Геральт прославился тем, что снял проклятие с дочери короля Фольтеста — её прокляли в гневе ещё до рождения, и на свет она явилась стрыгой. Я думаю, он снял смертельное проклятие и с короля Хенсельта.

Опровергну одно распространённое заблуждение. Невозможно «заразиться» проклятием, если вас укусит проклятый оборотень, проклятое растение или нерождённый ребёнок.

Брендон из Оксенфурта

Столкновения с проклятыми

Хотя все проклятые рождены смертью и предательством, это весьма разношёрстная группа чудовищ, которых можно использовать в разных ситуациях.

Персонажи могут прийти в красивый цветущий сад в столице и узнать, что когда-то там произошёл кровавый переворот и теперь среди цветов прячется несколько **археспор**.

В разорённых войной Королевствах Севера **игоши** встречаются не так уж редко. Возможно, персонажам поручат спасти деревню от пары **игош** — близнецов, которых принесли в жертву божеству, чтобы защититься от нашествия Нильфгаарда.

В горах персонажи могут столкнуться с прислужниками **вендиго**, которые некогда были путешественниками. Эти зомбиподобные существа будут нападать снова и снова, пока группа не найдёт **вендиго** и не убьёт его.

Если хотите повысить сложность, **вендиго** может проклясть одного или нескольких членов группы.

Основы навыков	
Атлетика	8
Борьба	9
Внимание	9
Выживание в дикой природе	8
Запугивание	9
Сила	8
Скрытность	10
Сопротивление магии	10
Стойкость	10
Храбрость	10

Броня	0
Регенерация	—

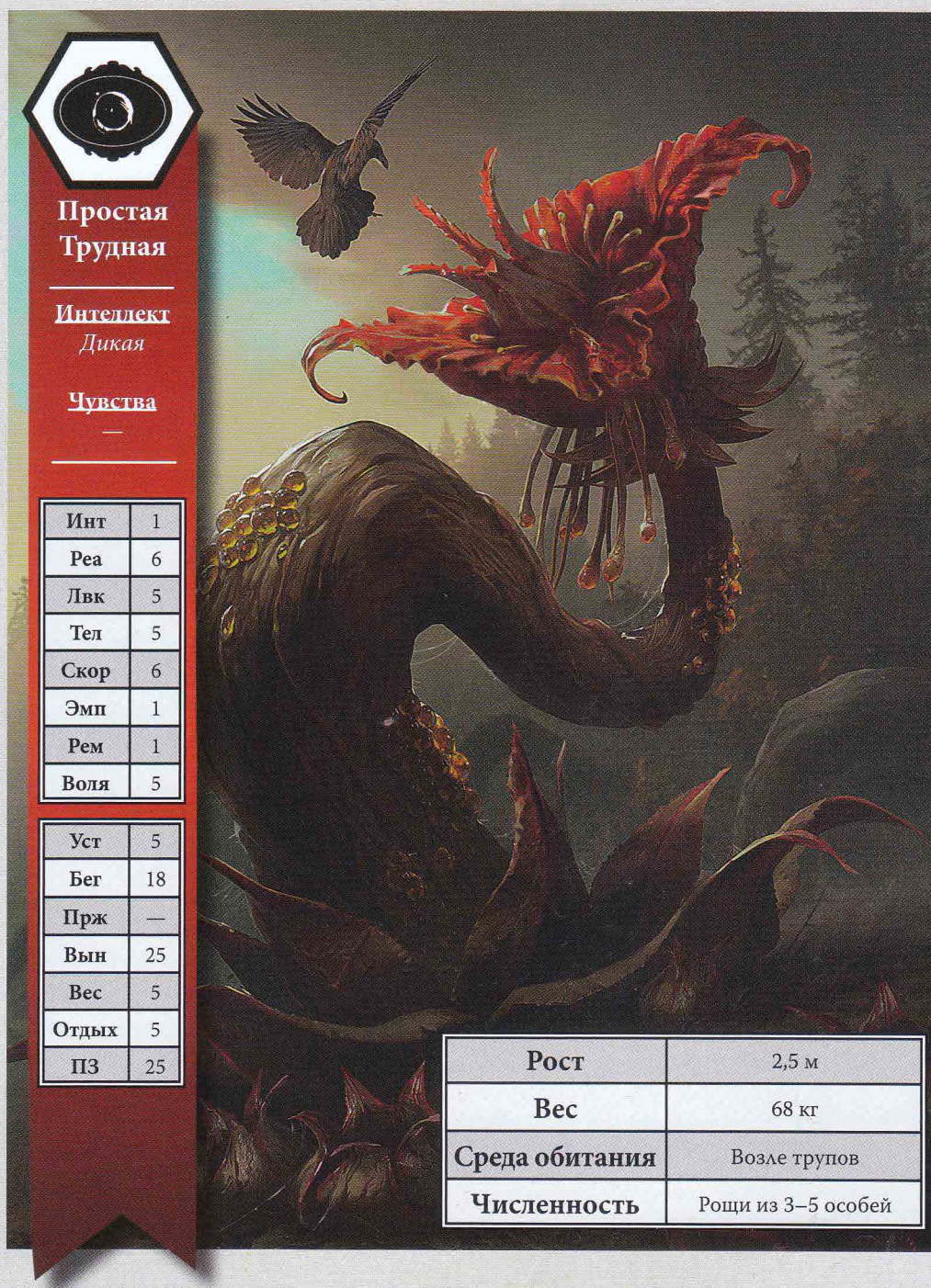
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Отравление

Восприимчивость
Масло против проклятых, огонь

Уклонение	12
Изменение позиции	—
Блокирование	12

Награда
30 крон

Добыча
Сок археспоры (×1d6/2) Усики археспоры (×1d6)



Простая
Трудная

Интеллект
Дикая

Чувства
—

Инт	1
Реа	6
Лвк	5
Тел	5
Скор	6
Эмп	1
Рем	1
Воля	5

Уст	5
Бег	18
Пржк	—
Вын	25
Вес	5
Отдых	5
ПЗ	25

Рост	2,5 м
Вес	68 кг
Среда обитания	Возле трупов
Численность	Рощи из 3–5 особей

Археспора

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14

Значит, так. Если кровь злодея попадёт на лепестки цветка, есть шанс, что превратит этот цветок в археспору. В огромное, плюющее кислотой, роющее землю и жрущее люде чудовище. Если это случилось, то всё, назад пути нет. Археспоры — они как сорняки, пр сто, как сказать… злые. Они размножаются с жуткой скоростью и убивают всё, чт подойдёт слишком близко. Если встретишь коричневую археспору — беги и не оглядывайс Коричневые — самые опасные и самые злобные. К счастью, их легко сжечь, если застат врасплох или раздобыть зерриканский огонь. Кстати, у меня есть немного на продажу.

Родольф Казме

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 14)

Путешествуя по Континенту, прислушивайтесь к тому, что рассказывают о тех местах, через которые вы едете. Обращайте внимание на истории о жутких убийствах, кровавых погромах и прочих подлых деяниях, поскольку там, где такое случилось, могут расти археспоры.

Проезжая по таким местам — а избежать их на Континенте весьма непросто, — будьте всё время настороже, поскольку археспоры отлично умеют скрываться среди любой растительности.

В бою археспора универсальна. Издалека она плюётся ядовитой кислотой, но и подходить к ней не стоит: у неё весьма сильные челюсти. Археспора также может зарываться в землю, оставляя на поверхности стручок, который взрывается облаком шипов и яда.

Сражаясь с археспорой, советуем постоянно перемещаться, чтобы избежать попадания ядовитого плевка и держаться подальше от взрывающихся стручков. Эликсир «Иволга» и масло против проклятых сильно облегчат задачу. И главное, не забудьте взять с собой огонь. Сколь бы ужасна ни была археспора, это всё же растение. Просто сожгите её.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	12	К	2d6 + 2	10	—	Длинное	1

Уязвимость: корни

Археспора не может прыгать и перемещается только при помощи способности Зарывание. Её параметры Скорость и Бег применяются только к Зарыванию. Также археспора не может использовать для защиты изменение позиции.

Способность: Камуфляж

Среди цветов или иной растительности археспора сливается с окружением и получает бонус +10 к Скрытности.

Способность: Плевок кислотой

В качестве действия археспора может совершить проверку атаки с основой 10 против цели в пределах 8 метров, чтобы плюнуть в неё кислотой. Если цель не сумела защититься, то получает 2d6 урона в случайную часть тела и 1d6 / 2 разрушающего урона любой броне на этой части тела. Если цель успешно блокировала эту атаку, то предмет, которым атака была блокирована, получает 1d6 / 2 разрушающего урона.

Способность: Зарывание

В качестве перемещения археспора может зарыться и проползти под землёй до 6 метров. Потратив полный ход, она переместится таким образом на расстояние до 18 метров. Археспора может зарываться в песок, землю и твёрдый грунт, но не в сплошной камень.

Способность: Взрыв стручка

В качестве действия полного хода археспора может зарыться в землю, скрываясь от цели на дистанции ближнего боя, и оставить после себя взрывной стручок. В конце раунда стручок взрывается, заставляя всех в пределах 2 метров совершить проверку Атлетики со СЛ 14, чтобы изменить позицию. При провале цель получает 1d6 урона по всем частям тела и **отравление**.

Вариации: коричневая, зелёная и пурпурная археспоры

В природе существуют три разновидности археспор с разным уровнем силы. Здесь приведены параметры слабейших, коричневых археспор. Зелёные археспоры, нанося урон укусом, **отравляют** цель с вероятностью 50%. Пурпурные археспоры получают бонус +2 к проверкам атаки и защиты.

Основы навыков	
Атлетика	17
Борьба	15
Внимание	14
Выживание в дикой природе	10
Запугивание	14
Сила	15
Скрытность	16
Сопротивление магии	15
Стойкость	14
Храбрость	16

Броня	0
Регенерация	—

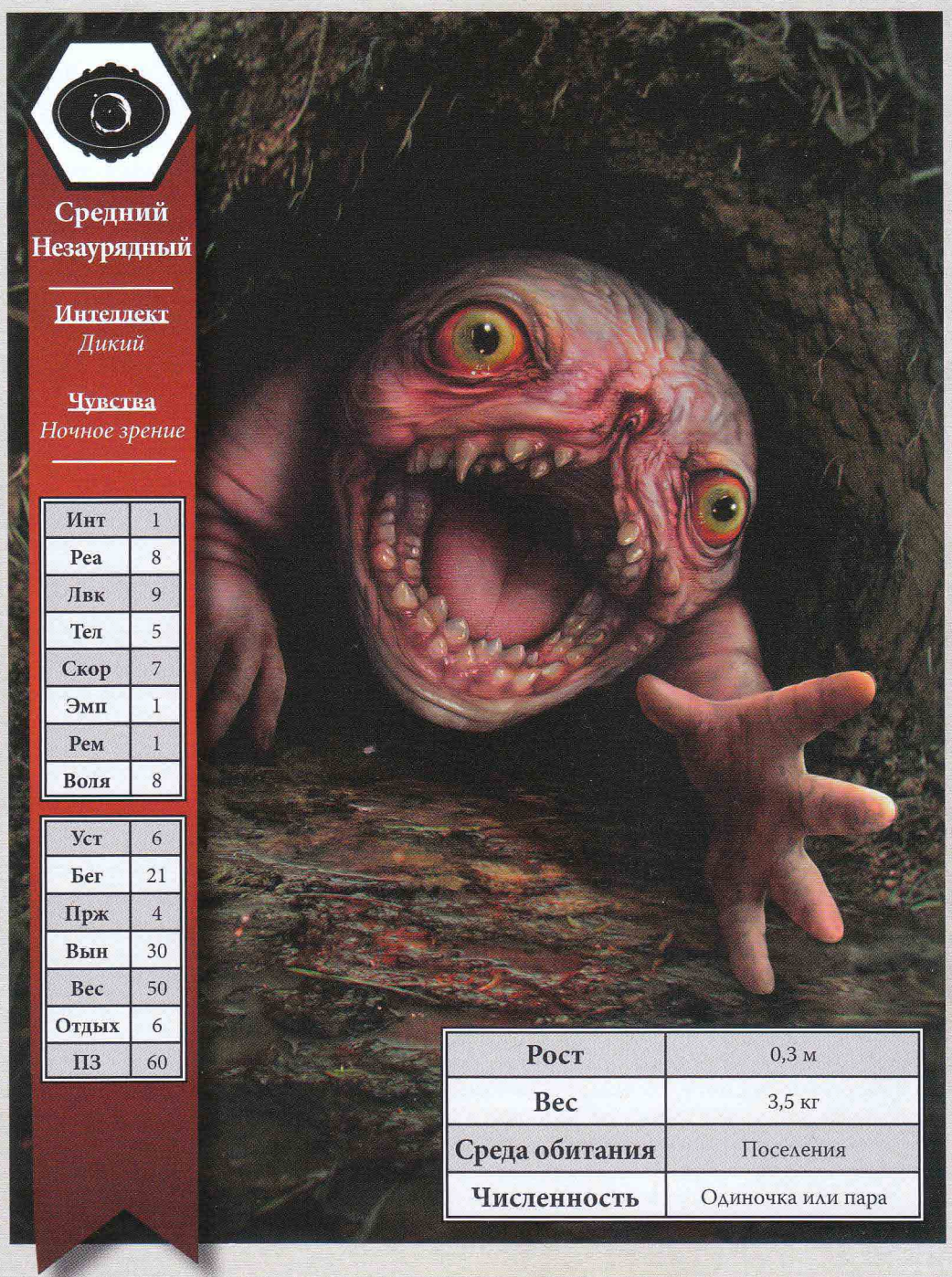
Сопротивление
—
Невосприимчивость
—

Восприимчивость
Масло против проклятых, эликсир «Чёрная кровь»

Уклонение	16
Изменение позиции	17
Блокирование	16

Награда
600 крон

Добыча
Кости игоши (×1d6) Кровь игоши (×1d6) Мозг игоши (×1) Ухо игоши (×1d6 / 3)



Средний
Незаурядный

Интеллект
Дикий

Чувства
Ночное зрение

Инт	1
Реа	8
Лвк	9
Тел	5
Скор	7
Эмп	1
Рем	1
Воля	8

Уст	6
Бег	21
Прж	4
Вын	30
Вес	50
Отдых	6
ПЗ	60

Рост	0,3 м
Вес	3,5 кг
Среда обитания	Поселения
Численность	Одиночка или пара

Игоша

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 15)

Уф, лучше б я ничего не знал об игошах. Когда дитя рождается без материнской любви или его выбрасывают, оно превращается в игошу. Эти мелкие твари ненавидят всё и вся, питаются кровью беременных баб и младенцев. Понимаешь, с чего мне они не нравятся? Даже если у тебя не дрогнет рука, прикончить эту тварь не так-то просто: она чертовски быстра и куда сильнее, чем обычно существа таких размеров. Единственный способ избавить игошу от мучений, не нанимая ведьмака, — убедить родившую эту тварь женщину всю ночь продержать её на руках. Насколько я слышал, как только солнце взойдёт, чудище испустит дух.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 15)

Если младенца бросают или неправильно хоронят, он превращается в игошу. К несчастью, за время Третьей войны многих младенцев бросили или убили. К счастью, игоши — одни из наименее агрессивных чудовищ среди проклятых. Да, они питаются кровью беременных женщин и других младенцев, но разозлить их непросто, и они редко нападают на встречных без причины.

Если вы вынуждены сражаться с игошей, будьте осторожны: почувствовав угрозу, он сразу принимает боевую форму — становится крупнее и куда опаснее, похожим на альгуля. В этой форме на теле игоши могут вырастать острые шипы, которые наносят урон как оружию, так и живым существам. Вкупе с острыми когтями и вампирским укусом это делает игошу весьма опасным противником в ближнем бою. Правда, в этой форме игоша вряд ли станет пить кровь врага, скорее разорвёт его на части.

При возможности лучше «расколдовать» игошу, сняв проклятие. Если кто-то из родителей похоронит его на своей земле и проведёт эльфский ритуал имянаречения Айм Ройн, то через один день и одну ночь игоша переродится в чура. Чур — это дух-хранитель дома. Ритуал этот провести непросто, поскольку мало того, что выполнять его следует родителю игоши, так ещё сам игоша должен быть спокоен во время ритуала.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	16	К	3d6	10	—	Улучшенное пробивающее броню, Высасывание крови	1
Удар когтями	16	Р	5d6+4	15	—	—	2

Способность: Вытягивание жизненной силы

Находясь в пределах 2 метров от спящей цели, игоша может вытянуть из неё жизненную силу. Каждую ночь, когда игоша это делает, цель не восстанавливает Вын, а её максимальное значение Вын снижается на 5. Урон Вын суммируется, но она не может упасть ниже 5. Урон можно снять, проспав одну ночь вдали от игоши.

Способность: Высасывание крови

Когда игоша наносит урон укусом, цель получает дополнительно 4 пункта урона, а игоша восстанавливает 4 ПЗ.

Превращение: боевая форма

Заметив угрозу или высосав у цели кровь, игоша тратит полный ход на то, чтобы перейти в боевую форму. В боевой форме игоша приобретает бонусы +2 к Реа, Лвк и Скор и +3 к Тел. Также он получает возможность атаковать ударом когтями и может в качестве действия вырастить твёрдые шипы по всему телу. Когда шипы активны, любой, кто успешно берёт игошу в захват, получает 2d6 урона в туловище. Кроме того, любое оружие, попадающее по игоше, получает 1 пункт разрушающего урона. Будучи **дезориентирован**, игоша немедленно втягивает шипы.

После превращения вернуть игоше первоначальную форму можно знаком Аксий или заклинанием Управление чувствами, успешно совершив проверку Сотворения заклинаний со СЛ 18. Однако, если после сотворения заклинания игошу атакуют, он вновь примет боевую форму и СЛ обратной трансформации возрастёт до 25.

Превращение: чур

Если один из родителей игоши проведёт эльфский ритуал имянаречения Айм Ройн, игоша превратится в чура. Для этого нужно выкопать могилу и попросить родителя произнести специальное заклинание. Через один день и одну ночь из закопанного тела родится чур. Чур — добрый дух-хранитель, живущий в доме своей семьи.

Превратившись в чура, игоша становится **бесплотным** и может использовать перемещение, чтобы преодолеть расстояние до 8 метров по горизонтали или по вертикали. Находясь в воздухе, чур должен использовать для защиты изменение позиции.

Также чур не может принимать боевую форму и пользоваться способностями Вытягивание жизненной силы и Высасывание крови.

Основы навыков	
Атлетика	19
Борьба	16
Внимание	16
Выживание в дикой природе	18
Запугивание	17
Наведение порчи	17
Сила	18
Скрытность	19
Сопротивление магии	18
Сопротивление убеждению	—
Стойкость	19
Храбрость	18

Броня	10
Регенерация	—

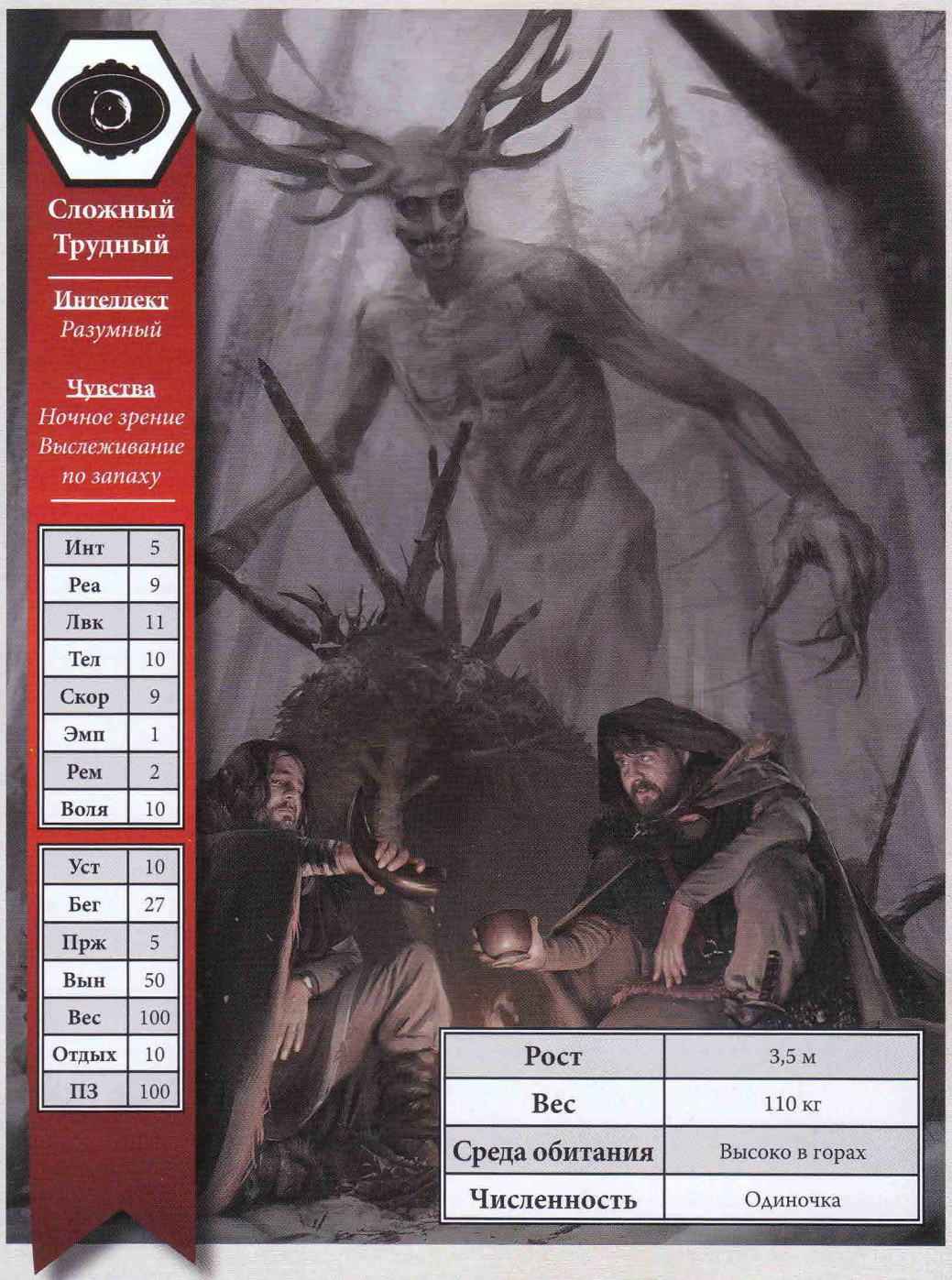
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Магическое воздействие, замораживание, болезнь, убеждение, снег и лёд

Восприимчивость
Масло против проклятых, двимеритовые бомбы, бомбы «Лунная пыль»

Уклонение	16
Изменение позиции	19
Блокирование	20

Награда
1500 крон

Добыча
Кристаллическая эссенция (×1d6/2) Мех вендиго (×1d6) Сердце вендиго (×1) Эссенция смерти (×2d6)



Сложный
Трудный

Интеллект
Разумный

Чувства
Ночное зрение
Выслеживание по запаху

Инт	5
Реа	9
Лвк	11
Тел	10
Скор	9
Эмп	1
Рем	2
Воля	10

Уст	10
Бег	27
Прж	5
Вын	50
Вес	100
Отдых	10
ПЗ	100

Рост	3,5 м
Вес	110 кг
Среда обитания	Высоко в горах
Численность	Одиночка

Вендиго

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 18)

Странно… никогда не слышал о вендиго. Но есть поверья, связанные с путешествиями в Пустульские горы, Драконьи, Синие и так далее. Когда я переходил через Пустульские горы, один корчмарь велел мне поглядывать на опушку леса и прихватить провизии с запасом. Сперва я подумал, что он просто хочет содрать побольше денег, а теперь сомневаюсь. Слыхал я пару историй из Каингорна. Мол, есть дух, что преследует путников и насылает на них зверский голод. Некоторые горцы в Каингорне стали брать с собой дополнительную провизию и носить ритуальные маски с Дальнего Севера.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 16)

Вендиго живут высоко в горах. Если вы наткнулись на вендиго — вам крупно не повезло. Голову вендиго венчают оленьи рога, а сам он худой и бледный, с грубыми чертами лица. Выглядит будто голый изголодавшийся путник с запёкшейся на губах кровью.

Мало того что когти у вендиго заразные, так ещё он владеет мощной магией и умеет проклинать. Жертвы его проклятия в течение трёх дней испытывают тягу к каннибализму. Над теми, кто поддастся, вендиго обретает власть. Чтобы не стать жертвой вендиго, в горах нужно быть всё время начеку. Чудовище это боится огня, так что всегда держите при себе факел. Если он потух, вендиго может быть совсем близко. Чаще всего он держится подальше от костра, так что следите, чтобы огонь горел всю ночь. И если кого-то из вашей группы вдруг охватит странная тяга к сырому мясу, срочно спускайтесь с гор и ведите страдальца к жрецу.

Если дойдёт до боя, постарайтесь сжечь эту тварь. Многие ваши спутники погибнут, но, быть может, вам повезёт.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	20	К	7d6	15	—	Болезнь (60 %)	1
Удар когтями	20	Р	5d6 + 4	15	—	Кровопускающее (50 %), болезнь (25 %)	2

Уязвимость: боязнь огня

Вендиго боится огня. Чтобы подойти к огню, ему приходится себя пересиливать. Чтобы подойти на 6 метров или ближе к огню размером с костёр, вендиго должен успешно пройти проверку Храбрости со СЛ 20, а на 10 метров или ближе к большому костру — проверку Храбрости со СЛ 26. Проверка Храбрости не требуется, если вендиго хочет приблизиться к факелу или горящему оружию, но при возможности он не будет нападать первым на того, кто держит этот предмет.

Способность: Призыв снежной бури

В качестве действия вендиго может призвать снежную бурю в зону радиусом 50 метров изначально с центром на себе. Буря создаёт условия **снег и лёд**, и все, кто окажется в этой зоне, видят не дальше 4 метров. Потратив ещё одно действие, вендиго может передвинуть бурю не более чем на 20 метров. Снежная буря существует 24 часа или пока вендиго не потратит действие, чтобы её развеять. Маг или жрец могут попытаться развеять снежную бурю, потратив 10 Вын и одно действие на проверку Сотворения заклинаний со СЛ 20. После смерти вендиго снежная буря исчезает. Двимеритовые бомбы не дают использовать эту способность, но не развеивают бурю.

Способность: Порча еды

В качестве действия вендиго может испортить не более 1 квадратного метра еды и питья, находящихся не более чем в 10 метрах от него. Любой, кто съест эту еду, должен совершить проверку Стойкости со СЛ 18. При провале жертву **тошнит**. Двимеритовые бомбы не дают использовать эту способность.

Способность: Проклятие вендиго

В качестве действия вендиго может заглянуть цели в глаза и совершить встречную проверку Наведения порчи против Сопротивления магии цели. Если цель провалит проверку, то получит проклятие вендиго. У проклятия три стадии. Получив проклятие, наутро цель просыпается, изнывая от жажды сырого мяса. Эта жажда не утихает весь день, и если цель не съест сырое мясо до следующего утра, то получит штраф –1 ко всем действиям, а её Вын снизится вдвое. На второе утро цель просыпается с урчанием в животе и неутолимой жаждой свежего, истекающего кровью мяса. При любой возможности получить желаемое (подарки от путешественников, замеченная неподалёку дичь, испорченные припасы и т. д.) цель должна совершить бросок 1d10 — если результат ниже её значения Воли, она не поддаётся этому желанию. Если до следующего утра цель не поест сырого мяса, то получит штраф –3 ко всем действиям, а её Вын снизится в четыре раза. На третье утро цель просыпается с жутким голодом, постепенно переходящим в склонность к каннибализму. Наконец, на закате цель должна совершить бросок 1d10 ниже своего значения Воли, чтобы не поддаться проклятию вендиго. При провале она становится спутником вендиго, а при успехе сохраняет самообладание, но с каждым днём её значение Воли снижается вдвое (минимум 1). Тот, кто превратился в спутника вендиго, получает невосприимчивость к убеждению и магическому воздействию и полностью подчиняется вендиго, при этом его Инт снижается до 2. Спасти его можно, только убив вендиго либо выведя пострадавшего из гор, а потом найдя мага или жреца, который совершит проверку Сотворения заклинаний с результатом выше, чем изначальный результат Наведения порчи вендиго. Для совершения этой проверки адепт магии должен потратить 10 Вын и одно действие. Двимеритовые бомбы не дают использовать эту способность.

Сирота

1149 год, Оксенфурт
Расшифровал Леопольд из Аттре

Эрланд скривился, склонясь над мертвенно-бледным телом молодой женщины на залитой кровью кровати. На трупе видны были отчётливые следы укусов. Четыре рваные отметины, каждая размером с рот ребёнка. Эрланд услышал, как за спиной кто-то тихо бормочет молитву. Слова были незнакомые, но смысл ясен. Ведьмак встал и обернулся к молодой офирке. Её звали Найла, и единственное, что Эрланд знал о ней, кроме имени, — то, что она прибыла на Континент на торговом корабле из Офира и пообещала ему круглую сумму за работу.

— Вы верно сделали, что обратились ко мне. Вашу подругу убил игоша. Не знаете, у неё были дети?

— У неё есть сын, — холодно ответила Найла, крепко сжимая позолоченную рукоять приторочённого к поясу изогнутого клинка. — Его зовут Альбин. Изольда отдала сына в храм Мелитэле, пока я не заберу его с собой в Офир.

— А ещё об одном ребёнке вы не слышали?

Найла оторвала взгляд от бескровного тела Изольды и заглянула Эрланду в глаза:

— Она что-то говорила об интрижке со стражником. Сказала, они кое в чём просчитались, но стражник обещал со всем разобраться. Не знаю, кто он и где сейчас. Что ты можешь с этим сделать, ведьмак?

— Без родителей я мало чем могу помочь ребёнку. — Эрланд молча осмотрел комнату, выискивая в каждом углу и закоулке следы чудовища. — Игоши рождаются из беспризорных детей или брошенных младенцев. Есть небольшой шанс, что вы, как близкая подруга матери, сумеете провести ритуал, чтобы превратить игошу в чура, но…

— Я не хочу ни во что его превращать. Помоги мне его убить. Тварь, сотворившая такое с молодой матерью, — не беспомощное дитя, которое нуждается в спасении. Это чудовище, и милосерднее его убить, чтобы душа отправилась дальше.

После минутного раздумья Эрланд глянул из окна на оранжевый шар заходящего солнца и ловким движением открыл котомку с эликсирами. Раз нет родителей, выбор невелик.

— Что ж, значит, надо его выманить. После заката он отправится на охоту. Разозлённые игоши бывают удивительно опасны. Если вы настаиваете на драке, держитесь поближе ко мне и будьте начеку. Лучше всего дезориентировать его и не дать сменить облик. Но если прольётся кровь, нам придётся несладко.

Как только солнце зашло, ведьмак выпил склянку отвратительного голубого зелья и принялся за работу. Нанёс на серебряный клинок масло против проклятых, подтянул ремни доспехов, размял мышцы и приготовился к бою. Он слышал, как Найла меряет шагами комнату, то и дело вытаскивая свой изогнутый клинок и делая пару отработанных ударов. Прямо за стеной дома Эрланд услышал то, что уже почувствовал его медальон.

Ведьмак вскочил на ноги, и тут из-под двери вылез маленький сморщенный игоша, издавая странные жалобные звуки. Одной рукой Эрланд метнул в сторону игоши магическую энергию, и голову существа окутало белое сияние. Когда игоша пошатнулся, Найла бросилась вперёд и с мерзким хлюпаньем вонзила короткий меч в спину создания. По дому пронёсся жуткий вопль. Чудовище, отпрыгнув в сторону, начало дёргаться и разбухать.

Крохотный игоша рос на глазах. Сморщенная кожа натянулась, под ней вздулись бугры мышц, существо резко вытянулось и увеличилось в размерах. Жуткое детское личико повзрослело, превратившись в помятую оскаленную морду. Эрланд заметил, что мягкие пальцы проклятого обернулись длинными мощными когтями, в нетерпении царапавшими пол. Найла нахмурилась, отступая на полшага. Она встала в защитную стойку и крикнула, привлекая внимание чудовища.

Увидев, что изуродованное лицо твари повернулось к Найле, ведьмак прыгнул вперёд в вихре серебра. Кровь брызнула во все стороны, когда клинок Эрланда вонзился в бок твари. Тут вступила Найла, нанося режущие удары игоше, который уже отступал под напором Эрланда. Кривой клинок офирки распорол игоше руку, отчего чудовище яростно зарычало.

Прежде чем Эрланд успел среагировать, игоша бросился на девушку, сбил её с ног и стал наносить удары когтями. Найла пыталась руками защитить лицо, сжимая зубы от боли.

Когда когти твари вонзились в тело Найлы, ведьмак вскинул руку, складывая пальцы в знак Аксий. Почувствовав прилив магии воды, ведьмак изо всех сил ударил ею по существу, стараясь сковать его тело и разум и заставить успокоиться. Надолго это не поможет, но хотя бы даст Найле время.

Когда жуткое чудовище сжалось до прежних размеров, Найла быстро взяла крохотное тельце на руки и выхватила из-за пояса зловеще поблёскивающую джамбию. Кровь сочилась из ран на руках, но лицо её не дрогнуло. Эрланд по-прежнему был сосредоточен, не давая существу изменить облик.

— Прости, — твёрдо сказала Найла и вонзила кривой кинжал в грудь игоши. — Пусть после смерти ты обретёшь покой.

Когда тело игоши обмякло, Эрланд осторожно коснулся плеча Найлы. Она подняла взгляд, и ведьмак почувствовал, как напряжены её мышцы.

— Мне понадобится помощь с похоронами, Эрланд. Хочу уйти завтра с первым лучом. Пора мне охотиться на своё чудовище.

Гибриды

Суккубы, мантихоры, гарпии — гибриды бывают как разумными существами, так и настоящими чудовищами. На самом деле это довольно большая и разнородная группа. К ней относят множество тварей, чей облик соединяет в себе черты разных существ.

Эрланд из Ларвика

Гибриды — пожалуй, самые непонятные из чудовищ. Как ясно из названия, они выглядят как помесь существ разных видов. Большинство из них — полулюди с почти человеческим интеллектом. Сирены — полулюди-полурыбы с большими крыльями, как у летучей мыши. Гарпии — полулюди-полуптицы. Суккубы и инкубы — гуманоиды, но с рогами и козьими ногами. Я говорю «выглядят», поскольку, как ни странно, нет никаких душещипательных историй о появлении этих созданий. Не было жён, утонувших в море и превратившихся после смерти в сирен. Как рассказчики до сих пор ничего не сочинили на тему «тёща стала гарпией»? Ведь большинство этих тварей испытывают жгучую ненависть к людям. Полагаю, тогда этих чудовищ можно было бы причислить к проклятым, раз уж мы используем ведьмачью классификацию. Но другого объяснения их происхождению нет, за исключением достойной осуждения связи между некоторыми молодыми селянами и дикими животными.

Быть может, существует иное объяснение. Иногда гибриды представляют собой красивых дев, что заманивают мужчин. У многих есть крылья, что даёт им преимущество в бою. Некоторые кричат так громко, что у жертв мозги текут из ушей, а другие от природы оснащены естественным оружием и ядами. Многие гибриды используют магию, но она у всех разная. Складывается впечатление, что этих тварей специально создали, чтобы пугать людей. Можно предположить, что многие известные нам гибриды — это плод магических экспериментов жителей Континента или существ из других миров. Конечно, это только предположение. Можно также допустить, что ведьмаки просто собрали в эту категорию всех чудовищ, что занимают более высокий уровень в пищевой цепи и в процессе эволюции приобрели признаки сразу нескольких разных видов.

Существуют гибриды, в которых нет ничего человеческого, но есть всё та же ненависть к людям. К счастью, обычно гибриды живут далеко от людских поселений, под водой или высоко в горах. Как в большинстве групп чудовищ, среди гибридов есть те, кто приспособился жить рядом с человеком, используя его в своих целях. И, как некоторые другие чудовища, они нападают на людей не в одиночку. Как сказал один капитан: «Если слышишь в море женское пение, поворачивай обратно. Даже если придётся идти через шторм».

В большинстве случаев способ борьбы с гибридом связан с его физическими особенностями. Сирены и гарпии привыкли сражаться в воздухе, а на земле они передвигаются с трудом и умелому мечнику не составит труда их прикончить. Аналогично с суккубами и инкубами: их развратные стремления можно обратить против них, соблазнив страстными обещаниями.

Брендон из Оксенфурта

Столкновения с гибридами

Гибриды — одна из самых универсальных групп чудовищ в настольной ролевой игре «Ведьмак». Они встречаются повсюду, и у них могут быть самые разные мотивы.

Отыскав сокровища или захватив чужой корабль, персонажи могут случайно привлечь внимание **гарпий**, которых манит блеск драгоценностей. Ситуация ещё усложнится, если корабль персонажей сядет на мель.

Возможно, таинственная группа ассасинов поручила персонажам выследить **мантихора** и добыть его смертельный яд, известный как Бохун Упас. Загвоздка в том, что извлечь яд нужно, не убивая мантихора.

Персонажи могут напасть на след из неверных любовников и очарованных аристократов и в итоге выяснить, что группа **суккубов** (а может, и **инкубов**) устроила в крупном городе тайный бордель, где они высасывают силы из местных жителей.

Если хотите добавить в игру интриги, персонажи могут повстречать **суккуба**, что скрывается при дворе аристократа.

Основы навыков	
Атлетика	7
Борьба	13
Внимание	14
Выживание в дикой природе	13
Запугивание	8
Сила	10
Скрытность	11
Сопротивление магии	8
Стойкость	7
Храбрость	9

Броня	0
Регенерация	—

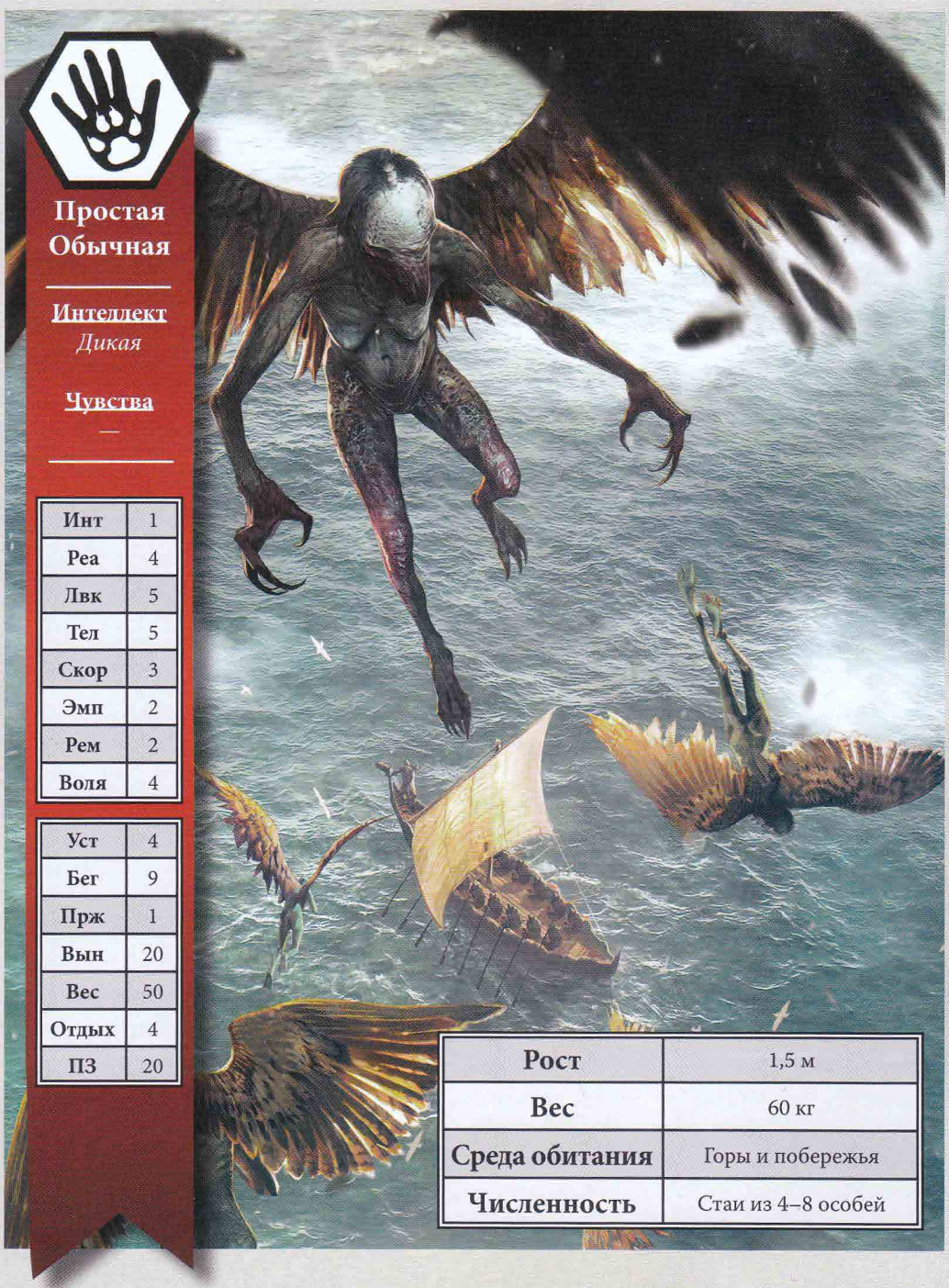
Сопротивление
—
Невосприимчивость
—

Восприимчивость
Масло против гибридов

Уклонение	6
Изменение позиции	7
Блокирование	12

Награда
15 крон

Добыча
Когти гарпии (×1d6 / 3)
Обычные предметы (гнездо) (×1d6)
Перья гарпии (×1d6)
Яйца гарпии (гнездо) (×1d6 / 2)



Простая Обычная

Интеллект
Дикая

Чувства
—

Инт	1
Реа	4
Лвк	5
Тел	5
Скор	3
Эмп	2
Рем	2
Воля	4

Уст	4
Бег	9
Пржк	1
Вын	20
Вес	50
Отдых	4
ПЗ	20

Рост	1,5 м
Вес	60 кг
Среда обитания	Горы и побережья
Численность	Стаи из 4–8 особей

Гарпия

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 12)

В горах трудно не встретить одну-другую гарпию. Обычно они не особо опасны, но если на тебя набросится целая стая, пиши пропало. Гарпии охотятся группами и дерут жертв когтями, так что ежели у тебя есть повозка, сиди в ней и не высовывайся. Крепкая рука и верный лук или арбалет тоже пригодятся, ведь гарпии редко спускаются на землю. И не вздумай разбивать лагерь, если знаешь, что рядом гарпии. Они чёрной магией крадут сны и читают твои мысли, пока ты спишь. А уж раз они тебе в голову забрались, то и дальше смогут это делать, когда вздумается.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 14)

Гарпии, часто обитающие в скалах недалеко от человеческих поселений, могут стать погибелью для невнимательных путников и торговцев. Гарпии любят красть у людей сокровища, особенно блестящие, и утаскивать к себе в гнездо.

Хотя обычно гарпии трусливы, они не боятся нападать, когда собираются стаей или когда их гнездо в опасности. Охотятся они группой, атакуя с воздуха, а после отлетая на безопасное расстояние. Сражаясь с гарпиями, следите, чтобы они вас не окружили. По возможности выберите для схватки место, защищённое со всех сторон, чтобы они не сумели воспользоваться своими преимуществами — умением летать и численностью. Необходимо сбить их на землю. Когда гарпия на земле, её нетрудно убить серебряным мечом.

Обычные гарпии — дикие неразумные твари, однако их родичи, гарпии келайно, вполне разумны. Они умеют красть сны и заключать их в специальные кристаллы. Высокий интеллект делает гарпий келайно угрозой совсем иного рода, хотя расправиться с ними не труднее, чем с обычными.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар когтями	12	Р	2d6 + 4	10	—	—	1
Взмах крылом	12	Д	1d6 + 2	10	—	Ошеломление (30 %)	1

Способность: Полёт

Пока у гарпии есть крылья, она может в качестве перемещения пролететь не более 8 метров по горизонтали или вертикали. Находясь в воздухе, гарпия должна использовать для защиты изменение позиции, её основа Атлетики при этом повышается до 13. Гарпию можно сбить, только дезориентировав или нанеся ей одной атакой более 5 пунктов урона. Сбитая гарпия должна совершить проверку Атлетики со СЛ 16 и при провале получает урон от падения, зависящий от высоты, с которой она упала.

Во время полёта гарпия может разделить перемещение: пролететь немного, совершить атаку, а потом потратить оставшиеся метры.

Вариация: гарпия келайно

Гарпии келайно живут как среди обычных гарпий, так и небольшими стаями близ человеческого жилья. Это разумные существа, они получают бонус +2 к Интеллекту. Келайно нечасто взаимодействуют с другими существами, но основа их Сопротивления убеждению равна 13.

Кроме того, гарпии келайно умеют красть чужие сны и заключать их в кристаллы. Находясь не более чем в 4 метрах от спящего, гарпия келайно может потратить полный ход, чтобы украсть сон этого существа и спрятать в самоцвет, создавая кристалл снов. Кристалл снов содержит один сон, который можно просмотреть, вставив кристалл в мегаскоп и совершив проверку Магических познаний со СЛ 17 или же используя проектор для кристаллов снов. Такой проектор всегда имеется возле или внутри логова келайно. Гарпии не умеют делать такие устройства, но знают, как ими пользоваться. Кристалл снов можно использовать в качестве фокусирующего предмета (–1 Вын). Если сон особенно сильный или украден у особенно могущественного адепта магии, то кристалл снов можно использовать как фокусирующий предмет (–3 Вын). Из убитой гарпии келайно можно добыть 1d6 / 2 дымных кристалла, а также 1d6 / 2 кристалла снов.

Небольшую стаю гарпий можно прогнать. Они трусливы, потому и охотятся стаями. Проблема в том, что стая гарпий, которую вы прогнали, через некоторое время вернётся.

Эрланд из Ларвика

Основы навыков	
Атлетика	18
Борьба	18
Внимание	16
Выживание в дикой природе	16
Запугивание	17
Сила	23
Скрытность	17
Сопротивление магии	18
Стойкость	21
Храбрость	20

Броня	15
Регенерация	—

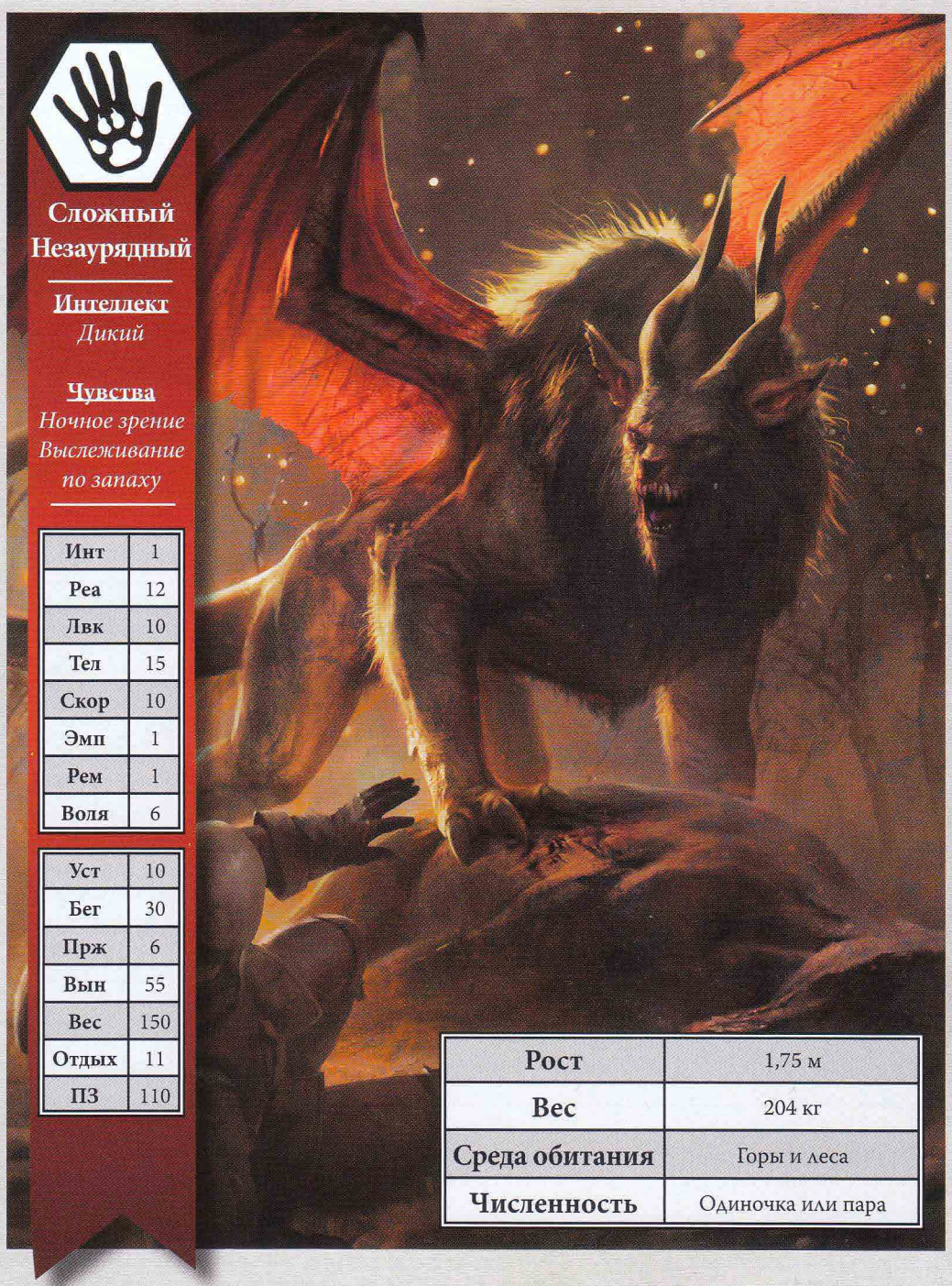
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Отравление

Восприимчивость
Масло против гибридов

Уклонение	17
Изменение позиции	18
Блокирование	20

Награда
1600 крон

Добыча
Желудок мантихора (×1) Клыки мантихора (×1d6 / 2) Летательные перепонки мантихора (×2d6) Рог мантихора (×1d6 / 3) Яд Бохун Упас (×1d6)



Сложный
Незаурядный

Интеллект
Дикий

Чувства
Ночное зрение
Выслеживание по запаху

Инт	1
Реа	12
Лвк	10
Тел	15
Скор	10
Эмп	1
Рем	1
Воля	6

Уст	10
Бег	30
Прж	6
Вын	55
Вес	150
Отдых	11
ПЗ	110

Рост	1,75 м
Вес	204 кг
Среда обитания	Горы и леса
Численность	Одиночка или пара

Мантихор

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 15)

Говорят, Эйка из Денесле убил мантихор, и знаешь, я не шибко удивлён. Мантихор — та ещё гадина, и наверняка такой грозный рыцарь, как Эйк, его недооценил. Хорошо, что мантихоры почти вымерли. Если всё же не повезёт наткнуться на такого зверя, помолись и готовься к бою. Не советую от него убегать, догонит. Если не набросится на тебя с воздуха, так наверняка пришпилит пером из хвоста. Лучше всего поскорее отрубить ему хвост. Яд из мантихорьего жала убивает за пару секунд, а стереть его труднее, чем дёготь.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 16)

Почти все сходятся во мнении, что мантихор — одно из самых древних и опасных чудовищ на Континенте. Если вам не повезёт столкнуться с одним из немногих уцелевших мантихоров, ваши шансы выжить минимальны, ведь в мантихоре всё заточено для убийства. Львиное туловище позволяет набрасываться и разрывать жертву постоянно отрастающими когтями. Крылья помогают мантихору повалить добычу на землю, где её легче прикончить. Мантихор может съедать по двадцать человек за месяц и всё ещё оставаться голодным. Каким-то образом он собирает ядовитый сок дерева Бохун Упас и хвостом, как скорпион, впрыскивает яд своим жертвам. Этот яд опаснее любого зелья, созданного алхимиками. От него спасёт только эликсир «Иволга».

Если хотите убить мантихора, лучше всего дождаться, когда он бросится на вас с воздуха. Уклонитесь от удара, и мантихор с разгона врежется в землю — если повезёт, это на какое-то время его дезориентирует. Вложите всю силу в один удар и рубаните чудовище по шее серебряным мечом, смазанным маслом против гибридов.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	20	К	8d6	15	—	Пробивающее броню	1
Удар когтями	20	Р	5d6 + 1	15	—	Кровопускающее (75 %)	2
Удар хвостом	20	К	6d6 + 3	10	—	Длинное, яд Бохун Упас	1
Взмах крылом	20	Д	4d6	10	—	Сбивающее с ног (50 %)	2

Способность: Наскок

В качестве перемещения мантихор может прыгнуть с места на расстояние не более 6 метров по горизонтали или по вертикали.

Способность: яд Бохун Упас

Если мантихор наносит урон ударом хвостом, с вероятностью 75 % цель получает **отравление** ядом Бохун Упас и должна совершить проверку Стойкости со СЛ 25, чтобы прекратить этот эффект. Или же медик должен в качестве действия полного хода пройти проверку Лечащего прикосновения со СЛ 20. Ядом, добытым из мёртвого мантихора, можно смазывать оружие.

Способность: Полёт

Пока у мантихора есть крылья, он может в качестве перемещения пролететь не более 10 метров по горизонтали или по вертикали. Находясь в воздухе, мантихор должен использовать для защиты изменение позиции. Мантихора можно сбить, только дезориентировав или нанеся ему одной атакой более 10 пунктов урона. Сбитый мантихор должен совершить проверку Атлетики со СЛ 20 и при провале получает урон от падения, зависящий от высоты, с которой он упал. Во время полёта мантихор может разделить перемещение: пролететь немного, совершить атаку, а потом потратить оставшиеся метры.

Способность: Пикирующий удар

Находясь в воздухе, мантихор может в качестве действия полного хода сложить крылья и спикировать на цель в пределах 10 метров, совершив проверку атаки когтями. Если цель не сумела защититься, она получает по 2d6 урона в туловище за каждые 2 метра, на которые мантихор пикировал. Кроме того, цель **сбита с ног** и обездвижена. Если цель успешно блокировала атаку, она не получает урона, но должна пройти встречную проверку Силы против Силы мантихора, иначе будет **сбита с ног** и обездвижена. Если цель успешно защитится уклонением, изменением позиции или парированием, мантихор врежется в землю, получит 4d6 урона по всем конечностям и должен совершить испытание Устойчивости.

Основы навыков	
Атлетика	15
Борьба	16
Внимание	12
Выживание в дикой природе	9
Запугивание	12
Ловкость рук	10
Маскировка	10
Сила	18
Скрытность	12
Соблазнение	18
Сопротивление магии	16
Сопротивление убеждению	16
Стойкость	14
Убеждение	14
Харизма	15
Храбрость	15

Броня	0
Регенерация	—

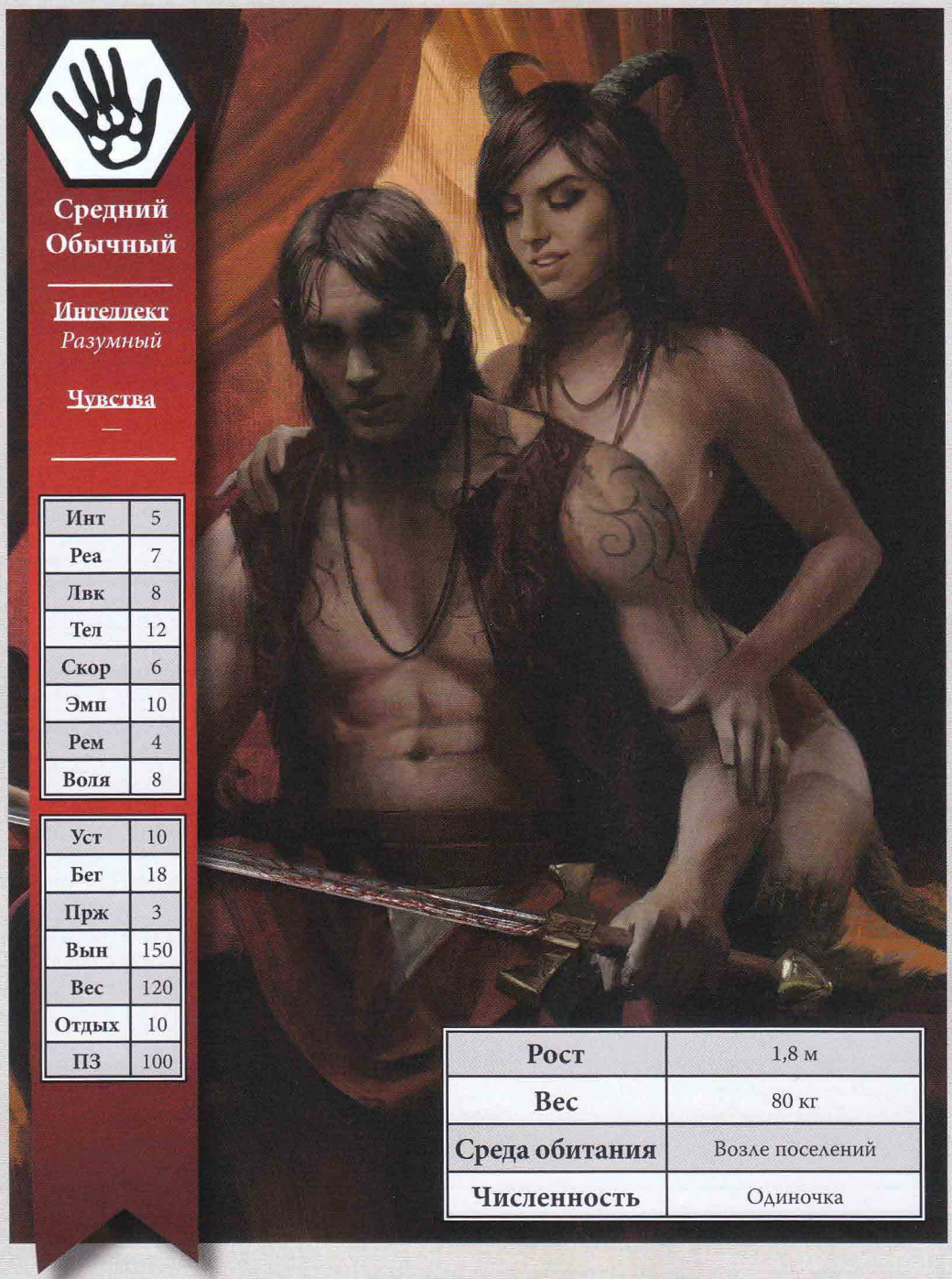
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Магическое воздействие

Восприимчивость
Масло против гибридов, двимеритовые бомбы

Уклонение	14
Изменение позиции	15
Блокирование	16

Награда
400 крон

Добыча
Дымная пыль (×2d6) Обычные предметы (×1d6) Рог суккуба (×1d6/3) Сердце суккуба (×1)



Средний
Обычный

Интеллект
Разумный

Чувства
—

Инт	5
Реа	7
Лвк	8
Тел	12
Скор	6
Эмп	10
Рем	4
Воля	8

Уст	10
Бег	18
Прж	3
Вын	150
Вес	120
Отдых	10
ПЗ	100

Рост	1,8 м
Вес	80 кг
Среда обитания	Возле поселений
Численность	Одиночка

Суккуб

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

Хех, пару раз случалось мне иметь дело с суккубами. Не в постели, ясен пень! Если б я спешил на тот свет, это был бы неплохой способ, а у меня пока и на этом свете дел хватает! Думаю, суккубы не так уж плохи. Я с одной как-то разговорился. По правде, мне они даже симпатичнее, чем люди! Но вот надо же им спать с другими… и высасывать энергию или что-то такое. Говорят, из тех, кто переспал с суккубом, почти никто не доживает до утра. Не знаю подробностей, но слыхал я, что суккубу нужна чужая жизненная сила, чтобы от дьявола понести. Честно скажу, того суккуба я об этом не расспрашивал.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 12)

Несмотря на бытующие в народе предрассудки, суккубы — не демоны, присланные на Континент, чтобы соблазнять мужчин и высасывать их души. Впрочем, суккубы родственны бесам, хоть и относятся к другой категории чудовищ. Они едят и пьют то же, что и люди, и им вовсе не нужно с кем-то спать, чтобы выжить. Однако суккубами движет неутолимая похоть, они вынуждены при любой возможности утолять свой телесный голод. Это не было бы проблемой, если б не их невероятная выносливость и сила. В погоне за удовольствием суккубы дают волю инстинктам и выматывают до смерти своих несчастных партнёров.

Если столкнётесь с суккубом, первым делом попытайтесь договориться. Эти существа разумны и понимают человеческую речь, а соблазну поддаются даже легче, чем люди. Только помните: тем самым вы можете подписать себе смертный приговор. Если вы вынуждены вступить в бой с суккубом, учтите, что он может дезориентировать противника, хорошенько боднув его головой, или прицельным ударом сбить с ног рослого мужчину. Суккубы от природы невосприимчивы к магическому воздействию, а связь со стихией огня позволяет им сотворять огненные шары и всполохи пламени, которые могут отвлечь нападающих в ближнем бою или поджечь противников.

Суккубы мужского пола, называемые инкубами, весьма редки. По слухам, они появляются на Континенте лишь в ночь Саовинны. Не существует документальных подтверждений или опровержений этих слухов, однако в глуши замечали инкубов на Саовинну, так что это вполне может быть правдой.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар головой	13	Д	5d6	15	—	Сокрушающая сила, дезориентирующее (–2)	1
Удар ногой	16	Д	4d6 + 4	10	—	Сокрушающая сила, сбивающее с ног (50 %)	1
Удар кулаком	16	Д	3d6 + 3	10	—	Сокрушающая сила	2

Уязвимость: неутолимая похоть

Суккуб практически постоянно испытывает вожделение, а в присутствии других гуманоидов оно усиливается. При попытке суккуба сопротивляться обаянию того, кто предположительно готов с ним переспать, основа Сопротивления убеждению у суккуба снижается до 8. Если суккуб чувствует угрозу или на него открыто нападают, основа Сопротивления убеждению возвращается к нормальному значению.

Способность: Всполох пламени

Когда суккуб становится целью атаки ближнего боя, он может вместо стандартного действия защиты совершить проверку защиты с основой 14, чтобы создать всполох пламени между собой и нападающим. Это отвлекает противника, отменяя атаку, и с вероятностью 30 % его **поджигает**. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Способность: Огненный шар

В качестве действия суккуб может совершить проверку атаки с основой 16, чтобы швырнуть огненный шар на расстояние не более 10 метров. Цель может защищаться любым способом, кроме парирования. Если цель не сумела защититься от этой атаки, она получает 4d6 урона по случайной части тела с 50%-ной вероятностью **горения**. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

С суккубами и инкубами зачастую договориться проще, чем с другими гибридами. Они разумные существа практически с теми же желаниями и стремлениями, что и люди. Правда, я слышал, у многих ведьмаков случались любопытные «инциденты» на переговорах с суккубами и инкубами.

Эрланд из Ларвика

Глаза охотника

1157 год, Пустульские горы
Расшифровал Адерин из Спалли

Шипастое ядовитое жало неслось прямо Эрланду в голову. Ведьмак перекатился, едва увернувшись от удара. Пара капель дымящегося яда упала на его сапог. Вставая, он, прищурившись, поглядел вверх и увидел, как перепончатокрылый мантихор взмывает в небо, набирая высоту. Эрланд знал, что всего через пару мгновений чудовище снова спикирует. Ведьмак чувствовал жгучую боль от полученных ран. Ему повезло увернуться от смертоносного жала, но когти его изрядно располосовали. Обострённые чувства ведьмака едва справлялись с запахом крови и едкими испарениями яда. Нужно будет переместиться, чтобы засевший в укрытии Ваз мог сделать выстрел, после которого мантихор уже никогда не поднимется в небо. Эрланд заложил широкую петлю, следя за силуэтом над головой. Заметив блеск серебряной стрелы Ваза, он пригнулся, выжидая момента, когда мантихор спикирует. Он глянул на Ваза и снова восхитился, как этот крупный человек остаётся практически невидимым и неслышимым во тьме пещеры.

Чудовище пикировало прямо на Эрланда, размахивая перепончатыми крыльями и набирая ошеломительную скорость. Если он сумеет отскочить в тот момент, когда чудовище будет совсем рядом, оно врежется в землю с такой силой, что потеряет ориентацию. Это даст им с Вазом время для совместной атаки. Медленно кивнув, Эрланд встал поустойчивее. У обоих мужчин было достаточно времени на подготовку. Выследить чудовище оказалось нетрудно. Мантихоры не таятся при охоте. У них нет никаких естественных врагов, кроме ведьмаков. По всему лесу остались длинные царапины на деревьях — это мантихор точил постоянно растущие когти. По дороге Эрланд с Вазом видели россыпь человеческих и звериных костей. Только в прошлом месяце из деревни пропало семнадцать человек. Случалось это так часто, что каждую неделю наёмники отправлялись на поиски. Кое-кого смогли опознать только по оставленным вещам. Сегодня Эрланд нашёл кинжал, а чуть раньше — сапог, который явно пролежал тут достаточно долго: он потрескался и выцвел от воды и ветра. Оба предмета ведьмак положил в рюкзак, чтобы опознать пропавших.

Дзынь! Стрела вонзилась существу прямо в шею. Как раз вовремя. Эрланд отпрыгнул, перекатился по земле и встал на ноги уже внутри пещеры. Существо закричало и в панике замахало перепончатыми крыльями, пытаясь не врезаться мордой в землю. Оно резко приземлилось на передние лапы и с рёвом покатилось. Пока мантихор пытался встать, Эрланд бросился к нему. Ведьмак со всей силы рубанул мечом по передней лапе мантихора и почувствовал, как ломается кость. Воя от боли, чудовище прыгнуло к Эрланду, целясь ему в лицо бритвенно-острыми когтями. Охотник отшатнулся, ощущая, как в лицо втыкаются когти — к счастью, они только поцарапали череп. Падая на камни, Эрланд быстро вскинул руку и сотворил знак Квен. Вокруг него засиял золотой щит, и в тот же миг две пылающие стрелы вонзились в грудь чудовища.

С оглушающим рыком мантихор встал на дыбы, раскинул крылья и хлестнул Эрланда ядовитым жалом. Ведьмак видел удар, но, когда жало врезалось в магический щит, тот рассыпался. Нагрудник ведьмака прогнулся, когда остриё хвоста ткнулось ему прямо в грудь. Подобно ревущему пламени, в теле Эрланда вспыхнула боль и растеклась по венам. Существо вырвало хвост, оставив в груди Эрланда дыру, по краям которой виднелись желтоватые капли.

Ведьмак встал, пошатываясь, и усилием воли заставил себя стиснуть в правой руке серебряный меч. Он чувствовал, что тело его не слушается. Кровоточащие раны и мощная отрава вытягивали из него силу. Когда мантихор снова встал на дыбы, готовясь нанести ещё один удар хвостом, Эрланд опустил руку к земле и сотворил знак Ирден. Мантихора окутало фиолетовое сияние. Когда движения чудовища замедлились, Эрланд из последних сил крутанулся и нанёс удар. Серебряный клинок разрезал горло чудовища. Горячая кровь хлынула на ведьмака, который рухнул на колени, задыхаясь оттого, что яд всё глубже запускал в него огненные щупальца.

Эрланда накрыла тень. Это мантихор навис над ним, истекая кровью из только что полученной раны. Здоровой лапой он собирался нанести последний удар и забрать Эрланда с собой на тот свет. И хотя движения твари всё ещё были замедлены из-за магии, у Эрланда не было сил увернуться от когтей. Ведьмак скривился, с трудом выдавливая звуки из пережатого горла:

— Ваз!

Всё поплыло перед темнеющим взором, но Эрланд успел увидеть, как Ваз с боевым кличем прыгает на мантихора. Ведьмак улыбнулся. Мир вокруг затуманился и ушёл в небытие.

— Очнись, хренов ты ублюдок!

Эрланд ощутил в венах покалывающее тепло «Ласточки». К счастью, оно сменило жгучую боль от яда мантихора. Открыв глаза и щурясь на свет, ведьмак увидел склонившегося над ним Ваза, что быстро штопал его раны.

— Пора начать вешать бирки на эликсиры, если хочешь, чтобы я спасал тебе жизнь. Мог бы дать тебе что-нибудь не то, и что бы мы тогда делали?

Кривясь от боли, Эрланд усмехнулся и слабо похлопал Ваза по плечу, чувствуя, как болезненно натягивается шов на груди.

— Ничего, ты разобрался.

Инсектоиды

Вы никогда не встретите одинокого инсектоида, как не найдёте муравья-одиночку. Всегда где-то есть гнездо. Убьёте одного — и вскоре за вами придёт целая стая закованных в панцирь тварей. Зато они идеально подходят для мутаций. Маги, от Дагоберта Суллы до самого Альзура, часто подвергали инсектоидов мутациям, хотя лучше бы они этого не делали.

Эрланд из Ларвика

В большинстве своём инсектоиды — это просто огромные насекомые. Если вы когда-нибудь пытались раздавить таракана, то прекрасно знаете: сделать это довольно трудно. Вы уже думаете, что расправились с ним, — ан нет! — ползёт как ни в чём не бывало. А теперь представьте таракана размером с человека. Такая тварь вызывает скорее страх, чем отвращение. И на неё ведь не наступишь! У большинства инсектоидов крепкий панцирь, с которого соскальзывают мечи, а нанести удар можно разве что по мягкому животу, который тоже часто прикрыт щитками.

Как и у обычных жуков, у них есть острые когти и жвалы. Главное — не угодить в их мощные челюсти. На самом деле многие инсектоиды больше похожи на гигантских пауков, чем на насекомых. Как и пауки, они в основном ядовиты, а многие могут набрасывать на жертву паутину. Яд инсектоида может быть заключён в хвостовом жале или в когтях. Некоторым хватает ума смазывать ядом челюсти и когти или выдыхать его на схваченную жертву, но опаснее всего те, кто способен плеваться ядом. Застряв в липкой паутине и страдая от жгучего яда, которым в тебя плюнули, невольно задумаешься, кто тут хищник, а кто жертва.

Некоторые инсектоиды живут колониями с разделением на касты: солдаты, рабочие, трутни, королевы. Все они очень живучи, и если вам не повезёт встретить их на пути, они набросятся на вас, словно вы разворошили муравейник. Трудно поверить, но большинство инсектоидов двигаются очень быстро. У некоторых видов солдаты могут отдавать приказы рабочим и даже планировать сражения. Идя по сырому лесу или болоту, внимательно смотрите, нет ли у корней входа в подземное логово и не свисает ли с дерева яйцевой кокон. Если подойдёте слишком близко к гнезду, на вас может напасть сама королева, хотя она вряд ли отправится в погоню, если вы убежите. Колонии нужно много корма, и некоторые твари поняли, что возле деревень всегда можно найти людей и домашних животных, так что ведьмакам редко приходится спорить с селянами по поводу цены.

Инсектоиды часто нападают из засады. Они напрыгивают, плюются ядом, плетут паутину, хватают цепкими щупиками и затаптывают жертву. Некоторые в холодное время года впадают в спячку, но полагаться на это не стоит. Если инсектоид застанет вас врасплох, учтите, что обычно они невосприимчивы к яду, зато чувствительны к серебру. Если в лесу вы наткнётесь на такое место, где нет ничего живого, лишь валяются объеденные скелеты, возможно, где-то рядом гнездо инсектоидов. Конечно, если вокруг полно выбеленных костей, вам стоит поискать другую дорогу.

Я узнал, что некоторые твари, которых обычно считают инсектоидами, на самом деле выведены магами. Полагаю, в этом есть смысл. Убить такое существо трудно, ума у него маловато, зато ему нет равных в разнообразных атаках. Если б маги ещё научились управлять своими творениями!

Брендон из Оксенфурта

Столкновения с инсектоидами

В целом инсектоидов стоит выпускать против игроков, если вы хотите, чтобы они сражались с целой толпой чудовищ.

Персонажей могут отправить в горы на поиски пропавшего солдата, а в итоге вопли о помощи, на которые они шли, окажутся криками стаи **барбегазов**.

Возможно, сильному магу удалось создать **химеру** и пустить её по следам персонажей. Теперь им придётся пробираться по каменистому высокогорью, стараясь не попасть к ней в лапы.

Персонажи могут узнать, что под их домом свили гнездо **сколопендроморфы**. Если с ними не разобраться, всё здание просто уйдёт под землю.

Если вам нужно непростое задание на пару игровых встреч, можете сделать так, чтобы персонажей игроков наняли спасти важных персонажей ведущего из деревни с несколькими гнёздами инсектоидов. Персонажам придётся столкнуться с ложными голосами **барбегазов**, подземными **сколопендроморфами** и не попасться на глаза огромной **химере**.

Основы навыков	
Атлетика	7
Борьба	9
Внимание	9
Выживание в дикой природе	9
Запугивание	8
Сила	8
Скрытность	11
Сопротивление магии	8
Стойкость	9
Храбрость	9

Броня	3
Регенерация	—

Сопротивление
Режущий урон
Невосприимчивость
Замораживание, снег и лёд

Восприимчивость
Масло против инсектоидов

Уклонение	10
Изменение позиции	7
Блокирование	11

Награда
15 крон

Добыча
Хитин (×1d6) Шерсть барбегаза (×1d6)

Простой
Незаурядный

Интеллект
Дикий

Чувства
Улучшенное ночное зрение

Инт	1
Реа	4
Лвк	4
Тел	5
Скор	4
Эмп	1
Рем	1
Воля	3

Уст	4
Бег	12
Прж	2
Вын	20
Вес	50
Отдых	4
ПЗ	20

Рост	1 м
Вес	25 кг
Среда обитания	Высоко в горах
Численность	Колонии из 4–10 особей

Барбегаз

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

Путешествуя в горах большой компанией, держитесь тесной группой. Не разделяйтесь и не спускайте глаз со спутников. Попомните мои слова: если кто-то отстанет, а потом вы услышите, как он зовёт на помощь, это наверняка барбегаз. Эти мелкие жучары могут украсть голос, просто укусив тебя. Они любят прятаться среди скал и заманивать жертв голосами их друзей. Слыхал я об одном махакамском приёмчике, но не знаю, сработает ли он. Один старый краснолюд рассказал мне, что если вымочить бороду в эле да вплести в неё куриные кости, то барбегаз твой голос не украдёт.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 12)

Не теряйте бдительности. В горах любой валун может оказаться барбегазом. Он подманит вас голосом товарища и нападёт, когда вы будете один и без защиты.

Путешествуя с компанией по холодным Драконьим горам в Ковире, старайтесь не говорить вслух, а если всё же говорите, пользуйтесь шифром. В защите от барбегаза главное — правильная подготовка. Он произносит лишь те слова, которые слышал. Обхитрите его, вставляя в разговор числа, которые возрастают на один всякий раз, когда кто-то говорит. Услышав фразу, в которой нет правильного числа, вы поймёте, что рядом колония барбегазов. Держитесь вместе и обращайте внимание на подозрительные кучи валунов.

Лишив барбегаза элемента внезапности, его довольно просто убить, если вы владеете мечом. Масло против инсектоидов только упростит дело. Шерсть барбегаза полезна — набив три единицы такой шерсти под одежду, вы не замёрзнете даже среди **снега и льда**.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	11	К	2d6+3	10	—	—	1
Удар когтями	11	Р	1d6+5	10	—	Кровопускающее (25%)	1

Способность: Подражание

В качестве действия барбегаз может изобразить любой голос, который он слышал за последние 24 часа. Барбегаз практически идеально копирует голоса, и любой, кто его услышит, должен успешно пройти проверку Сопротивления убеждению со СЛ 16, чтобы распознать обман. Барбегаз не может произносить никаких слов, кроме услышанных от того, кому он в данный момент подражает. Если барбегаз подражает тому, кого цель никогда не встречала, то она не может совершать проверку Сопротивления убеждению.

Способность: Камуфляж

В качестве действия барбегаз может свернуться в шар и замереть. В форме шара барбегаз похож на большой валун и получает +5 к Скрытности в любой местности, где есть другие крупные валуны. В этой форме барбегаз по-прежнему может использовать способность Подражание.

Порой с полосы препятствий у Каэр Серен пропадали ученики. Те, кого удавалось найти, рассказывали почти одно и то же. Проходя препятствия, мальчики слишком много болтали, и колония барбегазов заучила их голоса. На следующий день они слышали голос приятеля, доносившийся из глубины пещеры или из чащи леса. К счастью, барбегаза нетрудно убить, и большинство учеников выжили, заплатив за урок осторожности лишь парой шрамов.

Эрланд из Ларвика

Основы навыков	
Атлетика	9
Борьба	16
Внимание	16
Выживание в дикой природе	15
Запугивание	16
Сила	25
Скрытность	10
Сопротивление магии	17
Стойкость	22
Храбрость	—

Броня	30
Регенерация	—

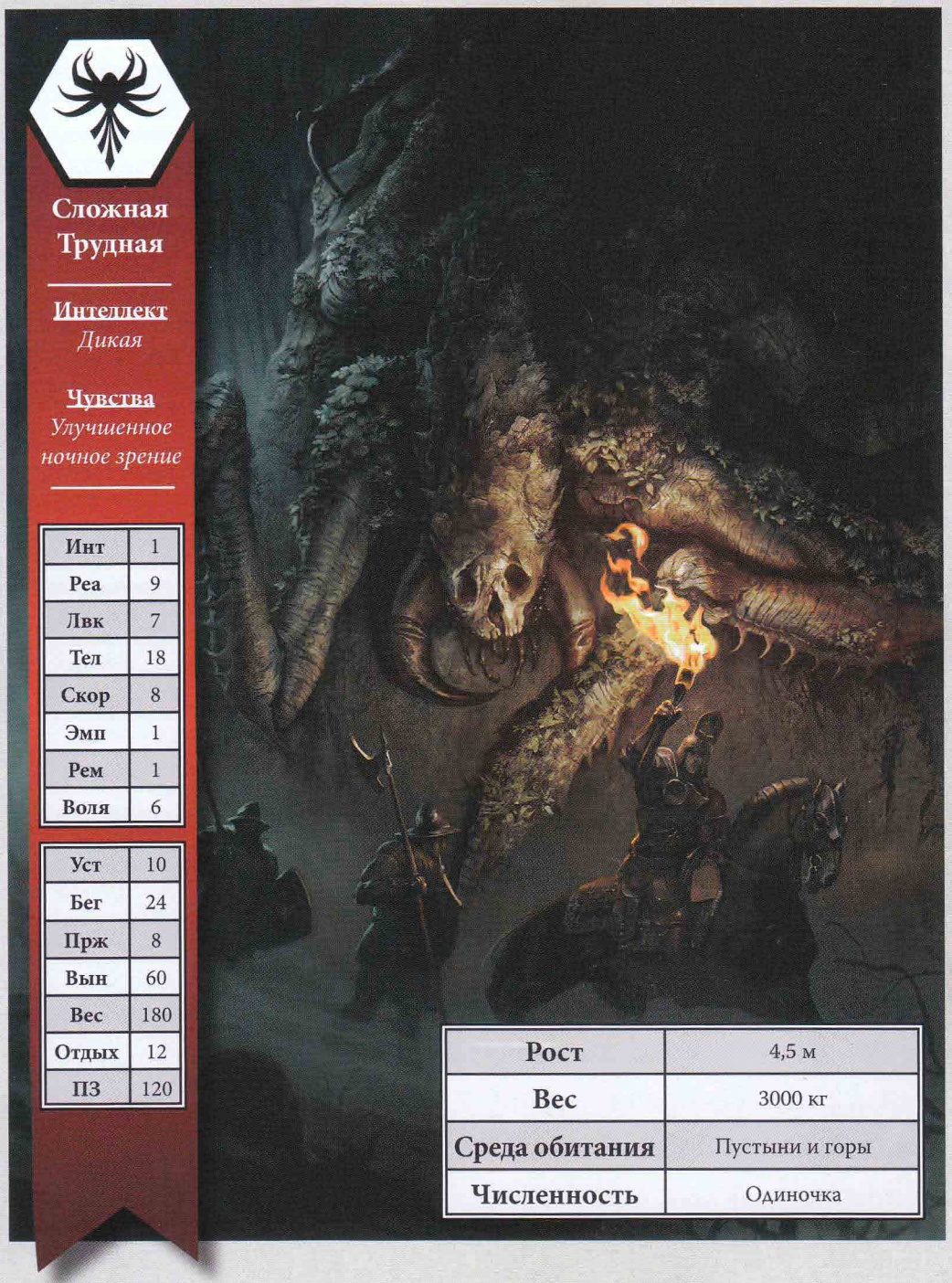
Сопротивление
Колющий, режущий, дробящий урон
Невосприимчивость
Кровотечение, огонь, замораживание, дезориентация, отравление, слепота, ужас, магическое воздействие, экстремальная жара

Восприимчивость
Масло против инсектоидов

Уклонение	15
Изменение позиции	9
Блокирование	17

Награда
2000 крон

Добыча
Глаза химеры (×1d6 / 2) Дымная пыль (×1d6) Когти химеры (×1d6 / 3) Пятая эссенция (×1d6) Хитин (×3d6)



Сложная
Трудная

Интеллект
Дикая

Чувства
Улучшенное ночное зрение

Инт	1
Реа	9
Лвк	7
Тел	18
Скор	8
Эмп	1
Рем	1
Воля	6

Уст	10
Бег	24
Прж	8
Вын	60
Вес	180
Отдых	12
ПЗ	120

Рост	4,5 м
Вес	3000 кг
Среда обитания	Пустыни и горы
Численность	Одиночка

Химера

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 18)

Химера — это живой пример гордыни магов. В общем, сотни лет тому назад жил-был маг Дагоберт Сулла, и решил он создать эдакую боевую машину. Так и появилась химера. Здоровенный жучара с панцирем прочнее стали и с характером похуже, чем у Радовида Реданского. По легенде, Дагоберт пытался уничтожить своё творение, но оно сбежало и размножилось. Будешь в Синих горах — наверняка эту тварь встретишь, так что гляди в оба! Панцирь у неё почти непробиваемый, даже не пытайся его разрубить или поджечь. Но, насколько я знаю, гадина эта почти слепая. Если не издавать звуков, она тебя и не тронет!

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 20)

Первую химеру создал мятежный маг Дагоберт Сулла, но тут же её уничтожил. К несчастью, Дагоберт забыл уничтожить вместе с тварью свои записи. Редко, но случается так, что какой-нибудь маг пытается повторить тот эксперимент по записям Дагоберта. Ещё реже удаётся создать новую химеру, но если всё-таки удаётся, кровь льётся рекой.

Химера была задумана как совершенно неуязвимое существо. По счастью, Дагоберт кое в чём просчитался. Громкие резонирующие звуки могут дезориентировать химеру, и, в отличие от других чудовищ, она уязвима к стали.

Даже если химера дезориентирована, пробить её броню не так-то просто, да и до головы обычным мечом не дотянешься. Для убийства такого существа требуется специальное оружие — длинное и с улучшенным пробиванием брони. Лучше всего подойдёт арбалет охотника на чудовищ, усиленный руной Сварога. Кроме того, запаситесь маслом против инсектоидов. И в конце концов, после множества критических ранений, химера умрёт.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар когтями	17	Р/К	8d6 + 4	20	—	Сокрушающая сила, длинное, сбивающее с ног (75 %)	2

Уязвимость: чувствительность к звуку

Химера чувствительна к некоторым громким звукам, источник которых находится не дальше 10 метров от неё. Такие звуки можно издать, ударив в качестве действия в металлический щит, бросив любую взрывчатку или как можно громче играя на музыкальных инструментах. За каждый источник звука в пределах 10 метров химера получает штраф –1 к проверкам атаки и защиты. Эти штрафы суммируются, но не могут снизить основы атаки и защиты химеры сильнее, чем до 8, и в начале следующего раунда снимаются, пока снова не раздадутся соответствующие звуки.

Способность: Преимущество в росте

Стоя на земле, попасть по голове химеры можно только длинным или дистанционным оружием. Также можно попасть, поднявшись на уровень её головы или если химера по какой-либо причине опустит голову. Во всех остальных случаях тот, кому при проверке места попадания выпала голова, должен совершать повторные броски, пока не получит другую часть тела.

Уязвимость к стали

Химера получает обычный урон от стального оружия. В отличие от других чудовищ, у неё нет сопротивления стали.

Способность: Камуфляж

В каменистой или пустынной местности химера получает бонус +10 к Скрытности, когда не двигается.

Я не был знаком с Дагобертом Суллой, но слышал про него. Уверен, любая тварь, которую он создал, могла бы дать фору одинокому ведьмаку. Жаль, что, передумав, он не уничтожил и свои записи. Интересно, сколько ещё таких тварей?

Эрланд из Ларвика

Основы навыков	
Атлетика	11
Борьба	10
Внимание	8
Выживание в дикой природе	7
Запугивание	8
Сила	9
Скрытность	8
Сопротивление магии	9
Стойкость	9
Храбрость	9

Броня	8
Регенерация	—

Сопротивление
—
Невосприимчивость
Кровотечение

Восприимчивость
Масло против инсектоидов

Уклонение	10
Изменение позиции	11
Блокирование	11

Награда
20 крон

Добыча
Выделения сколопендроморфа (×2d6) Жвалы сколопендроморфа (×1d6 / 3)

Простой
Незаурядный

Интеллект
Дикий

Чувства
Ночное зрение

Инт	1
Реа	7
Лвк	6
Тел	5
Скор	6
Эмп	1
Рем	1
Воля	4

Уст	4
Бег	18
Прж	3
Вын	20
Вес	50
Отдых	4
ПЗ	20

Рост	4,5 м
Вес	200 кг
Среда обитания	Леса и равнины
Численность	Группы из 3–6 особей

Сколопендроморф

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

Брр, даже не знаю, кто противнее: эндриага или сколопендроморф. Оба живут колониями и нападают из засады. Не могу решить, то ли хуже выпрыгивающие из деревьев эндриаги, то ли сколопендроморфы, которые любят внезапно вырываться из-под земли. По крайней мере, у сколопендроморфа есть мягкое брюхо, в которое можно всадить арбалетный болт. Правда, когда дерёшься с эндриагой, не боишься, что эта тварь зароется в землю и вылезет у тебя за спиной. Если тебя окружили сколопендроморфы, попробуй изобразить крик птицы — буревестника, иначе не сработает, — и эти твари сами разбегутся!

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 10)

Сколопендроморфы доставляют массу проблем по всему Континенту. Они портят виноградники, не дают торговцам ездить через лес и убивают крестьян, словно кто-то им щедро за это платит.

Побочный эффект многочисленности этих инсектоидов — то, что на них часто проводят магические исследования и каждую неделю многих ведьмаков нанимают уничтожить этих вредителей. Поэтому о них много знают, а их тела всегда хорошо продаются.

Жизнью сколопендроморфов управляют инстинкты. Они слепы, но крохотные волоски на теле позволяют им ощущать малейшие колебания земли. Сколопендроморфы пользуются этим во время охоты: прячутся под землёй и выскакивают, как только почувствуют чьи-то шаги. В бою они кусают тех, кто поближе, а в дальних противников плюют кислотой. У них мягкий уязвимый живот, особенно если ударить в него оружием, покрытым маслом против инсектоидов. Атакованный сколопендроморф рефлекторно сворачивается. Это одновременно защитный и атакующий манёвр: прикрыв живот, сколопендроморф копит энергию для того, чтобы резко выпрямиться, разбрасывая противников. Просто отойдите подальше, и он вас не заденет. Также стоит взять с собой что-нибудь против его яда.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	10	К	3d6	10	—	Отравление (30 %)	1

Уязвимость: чувствительность к вибрации

Вместо зрения сколопендроморф ориентируется по колебаниям грунта. Его нельзя **ослепить** обычными способами, зато он видит только то, что касается земли. Поэтому, если цель не касается земли, сколопендроморф считается по отношению к ней **слепым**.

Уязвимость: мягкий живот

Прочность брони на животе сколопендроморфа равна 3, из-за чего эта часть тела наиболее уязвима для атак. Если вы целитесь сколопендроморфу в живот, то получаете штраф –3.

Способность: Зарывание

В качестве перемещения сколопендроморф может зарыться и проползти под землёй не более 6 метров. Потратив полный ход, он переместится таким образом на расстояние не более 18 метров. Сколопендроморф может зарываться в песок, землю и твёрдый грунт, но не в сплошной камень.

Способность: Защитное кольцо

Получив урон в живот, сколопендроморф немедленно сворачивается, прикрывая живот и не давая в него целиться. В начале своего следующего хода сколопендроморф резко распрямляется, нанося удар всем, кто окажется рядом. При этом все персонажи и существа на дистанции ближнего боя должны совершить проверку защиты от укуса сколопендроморфа. Любой, кто провалит проверку, получает урон, как если бы был укушен.

Способность: Плевок кислотой

В качестве действия сколопендроморф может совершить проверку атаки с основой 10, чтобы плюнуть кислотой на расстояние не более 8 метров. Если цель такой атаки не сумела защититься, она получает 2d6 урона в случайную часть тела и любой броне на этой части тела наносится 1d6 / 2 разрушающего урона. Если цель успешно блокировала эту атаку, предмет, которым атака была заблокирована, получает 1d6 / 2 разрушающего урона.

Из-под земли

1165 год, неподалёку от Бан Глеана
Расшифровал Киллиан из Бельхавена

— Смотри под ноги, — пробормотал Эрланд.

Он подсадил Ваза на дерево. Кончик сапога аккуратно тронул нос Эрланда, прежде чем ногу аккуратно втянули наверх.

— Передай мне лук. Это ваша идея — меня сюда засунуть.

— Зато ты не приманка. И будешь здесь почти невидим для чудовища, — снова объяснил Эрланд, протягивая наверх лук и колчан со стрелами. — Оно тебя не почувствует, если ты не на земле.

— Успокаивает.

Эрланд оставил Брон с помощниками Найлы примерно в полумиле от места охоты. Он надеялся, что о старой кобыле позаботятся. Это самое малое, что Найла могла сделать для ведьмака за то, что заставила его сойти с Пути и нарушить границы школы Волка. Эрланд знал, что кому-то из Волков рано или поздно придётся очистить этот торговый путь от сколопендроморфов. Но Найла не хотела ждать, а он был единственным знакомым ей ведьмаком. В другое время Эрланд предложил бы поискать Бармина, Весемира или любого другого Волка, но вспыльчивая Найла сказала, что дорога должна быть расчищена уже на этой неделе, а делать крюк до Каэр Морхена слишком долго.

— Хороший план, — хмыкнула стоявшая рядом Найла, отвлекая Эрланда от раздумий. — Только постарайся не свалиться.

Эрланд принялся за работу. Он знал, что нет нужды напоминать Вазу не тратить зря стрелы с серебряным наконечником. Ведьмак смазал клинок маслом против инсектоидов и достал нужный эликсир. «Гром» позволит ему бить сильнее. Он всё утро напоминал местным, чтобы до вечера не подпускали никого к дороге. Эрланд прошёл туда, где тварь обычно появлялась. Долго ждать не пришлось: из-под земли прямо за его спиной высунулась голова чудовища. Ведьмак перекатился в сторону как раз в тот момент, когда тварь плюнула в него кислотой. Рядом с местом, где он только что стоял, вылез второй сколопендроморф, быстро изогнулся и нырнул в землю головой вперёд.

Эрланд метнулся туда, где прятался Ваз, зная, что сколопендроморфы последуют за ним. Приближаясь к дереву, Эрланд сотворил знак Ирден. Он увидел, как впереди слегка зашевелилась земля. Как только тварь высунулась, Эрланд поднырнул и рассёк ей брюхо. Существо громко вскрикнуло и тут же свернулось, прикрывая мягкий живот. Его вены почернели. Когда сколопендроморф стал разворачиваться, Эрланд быстро отскочил в сторону. Будь он поближе, угодил бы чудовищу прямо в жвалы. Но ведьмак уже не раз охотился на этих тварей. К счастью, они предсказуемы, а яд от руны Мораны на его мече смертелен для инсектоидов.

Из-под земли вырвался второй сколопендроморф, готовясь плеваться кислотой, но светящиеся знаки Ирден замедлили его движения. Воспользовавшись моментом, Найла бросилась вперёд и нанесла удар коротким мечом, отвлекая чудовище. Мгновение спустя две стрелы вонзились в его мягкий живот. Эрланд взглядом поискал третью стрелу и увидел, как второй сколопендроморф валится наземь. Грохот за спиной предупредил его об опасности, но слишком поздно. Третий сколопендроморф вылез прямо у ведьмака под ногами и подбросил его в воздух. Шипя, создание набросилось на Эрланда, жвалами царапая нагрудник. Ведьмак перекатился вбок, отшвыривая чудовище знаком Аард. Существо зарылось в землю, а ведьмак встал на ноги. Он двигался осторожно, стараясь не отходить далеко от Ваза.

Земля вздыбилась, и из неё высунулись три щёлкающих жвалами сколопендроморфа. Поле боя залило дождём кислоты, и Эрланд прикрыл лицо, слыша, как громко выругалась Найла. Кислота шипела и пузырилась, плавя броню Эрланда. Придётся после этого менять нагрудник. Позади него Найла бросилась к ближайшему сколопендроморфу и рассекла ему голову мощным ударом.

Эрланд вскинул руку, и сорвавшийся с неё всполох пламени опалил то чудовище, что плюнуло в него кислотой. Существо извивалось, яростно щёлкая жвалами, пока огонь плясал по его панцирю… Обернувшись, ведьмак увидел, как другое существо отступает под градом выпущенных Вазом стрел.

Позади раздался предсмертный крик сколопендроморфа. Эрланд оглянулся и увидел, как Найла спускается с неудобного насеста, которым стал для неё труп инсектоида.

Эрланд уже порядком устал: за этот день он сотворил слишком много знаков. И всё же он занял самую удобную для обстрела позицию и начертал в воздухе ещё один Ирден. Он громко топнул и отпрыгнул назад, когда из-под земли вырвался последний сколопендроморф. Из панциря чудовища торчали два сломанных древка. Ваз с дерева выпустил последнюю стрелу, и она попала раненому чудовищу прямо в глаз, залив землю тёмной жижей.

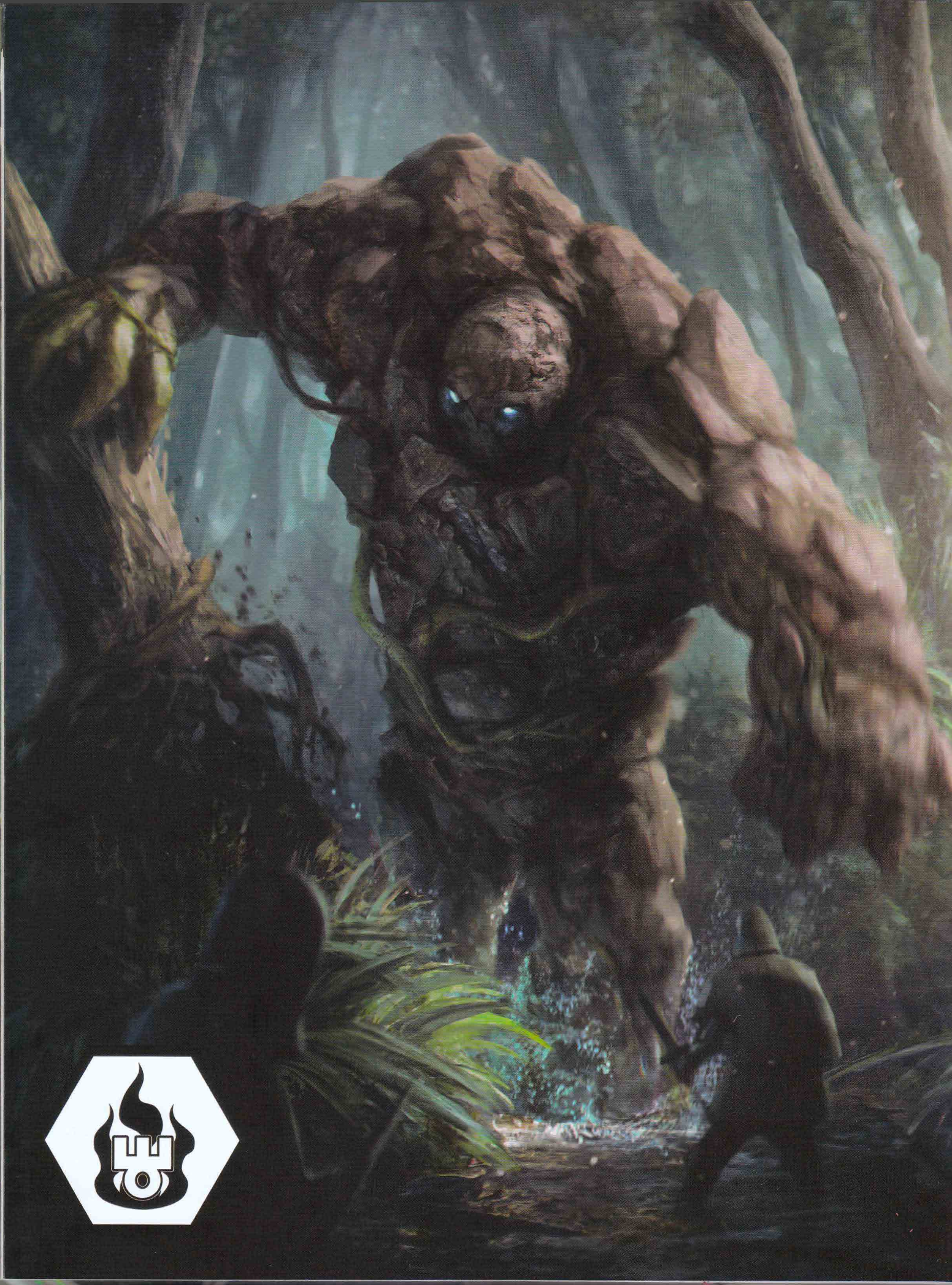
Воздух наполнился пронзительным криком, и сколопендроморф упал наземь. Эрланд отошёл в сторону, разглядывая пять двенадцатифутовых инсектоидов, которые теперь безжизненно лежали на дороге. Он снял и отложил нагрудник.

— Из тебя вышла неплохая приманка, — сказал Ваз, ловко слезая с дерева. — Можем ехать дальше в Бен Глеан? Чувствую, меня ждёт пинта холодного эля.

Оттирая клинок, Эрланд смотрел, как Найла машет своим людям, ждавшим у повозок.

— Похоже, у нашей офирской подруги имеются планы на эти трупы. Насколько я помню, жвалы сколопендроморфов сейчас в цене. Езжай дальше, а я прослежу, чтобы они не перетравились, пока будут их отрезать.

— Да ты святоша, Грифон, — с сарказмом заметил Ваз, улыбаясь и хлопая Эрланда по спине.



Духи стихий

Духам стихий не место в нашем мире. Они — чистый хаос, вытянутый из гениев и заключённый в материальную оболочку. Главное, что нужно знать ведьмаку, — это то, что джинна лучше не трогать. Пытаться обуздать силу стихии куда опаснее, чем можно себе представить.

Эрланд из Ларвика

Духи стихий — не совсем чудовища или, по крайней мере, не те чудовища, к которым мы привыкли. Они воплощения сил природы, призванные или сотворённые магами. Как известно, существуют четыре других измерения, каждое из которых целиком состоит из одной из четырёх «стихий»: земли, воздуха, огня или воды. Сильные маги способны открыть проход в такое измерение, зачерпнуть оттуда побольше стихийной энергии и потом при помощи магии создать из этой энергии какое-нибудь существо. Но маг должен быть достаточно силён, поскольку духи стихий, как и многие другие, не любят, когда им приказывают.

Менее опытные исследователи считают лучшим примером духов стихий гениев, но на самом деле этих существ стоит выделить в особую категорию. Да, гениев относят к духам стихий, они действительно состоят из концентрированной магии и приходят в наш мир из других измерений, однако они гораздо могущественнее духов стихий, что призваны магами или встречаются возле мест силы. Поскольку в теории гении — источник всей доступной нам магии, они способны на такие чудеса, которые не снились даже самым могущественным чародеям. Так что маги не раз пытались призвать и подчинить себе этих существ. Практически все такие попытки оканчивались провалом, оставляя после себя жуткие разрушения и обозлённого гения, разгуливающего на свободе.

Самые распространённые духи стихий — это создания земли: земляные элементали, големы и гаргульи, родившиеся из грунта, в который вдохнули магию с измерения Земли. Существа, слепленные из земли, глины, песка или камней, обладают примерно теми свойствами, каких можно от них ожидать. Они не особо умны, зато не поддаются сбиванию с ног, не чувствуют боли, и ничто не в силах их остановить. Они всегда верны своему создателю и способны размазать человека одним ударом стофунтового кулака, так что маги часто поручают им всякую грязную работу.

Многие элементали спят в эльфских руинах. Возможно, именно они строили некоторые эльфские города. Древняя магия эльфов во многом полагалась на призыв духов стихий. Уверен, что многие занятия эльфы считали ниже своего достоинства, и элементали, особенно элементали земли, никогда не сидели без дела.

Благодаря своему «покладистому» характеру магия земли — самая доступная из четырёх видов, но существуют и другие. С духами воды вполне можно справиться, а элементали льда схожи с элементалями земли. Однако огненные создания — худшее, что только можно себе вообразить. Говорят, первый элементаль огня уничтожил всё вокруг в радиусе нескольких кварталов. Они атакуют вспышками и потоками пламени, а из-за нестерпимого жара к ним невозможно подойти на расстояние удара, так что приходится бить издалека.

Единственное слабое место большинства духов стихий — это уязвимость к двимериту. Двимерит — магическая, а точнее антимагическая субстанция, подавляющая магию. Из него делают цепи и кандалы для непокорных магов.

Брендон из Оксенфурта

Столкновения с духами стихий

Обычно духи стихий — скорее силы природы, нежели реальная угроза. Но когда в деле замешан маг, эти существа могут стать опасными противниками.

Если среди персонажей есть маг, они могут заметить, что магическое излучение в месте силы всё время двигается. А потом обнаружат, что место силы находится на спине **земляного элементаля**, которого придётся победить, чтобы добыть магическую энергию.

Возможно, охотники на магов или на ведьм выслеживают беглого мага, а тот для самозащиты призвал **огненного элементаля**, но элементаль вышел из-под контроля и стал жечь город.

Персонажи могут забрести в деревню, полную частично замороженных трупов. Им предстоит выяснить, кто призвал **элементаля льда** и куда он отправился.

Если вам нужна особенно сложная сцена, можете напустить на персонажей несколько разных элементалей и заставить с ними сражаться.

Основы навыков	
Атлетика	9
Борьба	10
Внимание	9
Выживание в дикой природе	7
Запугивание	11
Сила	22
Скрытность	7
Сопротивление магии	13
Стойкость	20
Храбрость	—

Броня	20
Регенерация	—

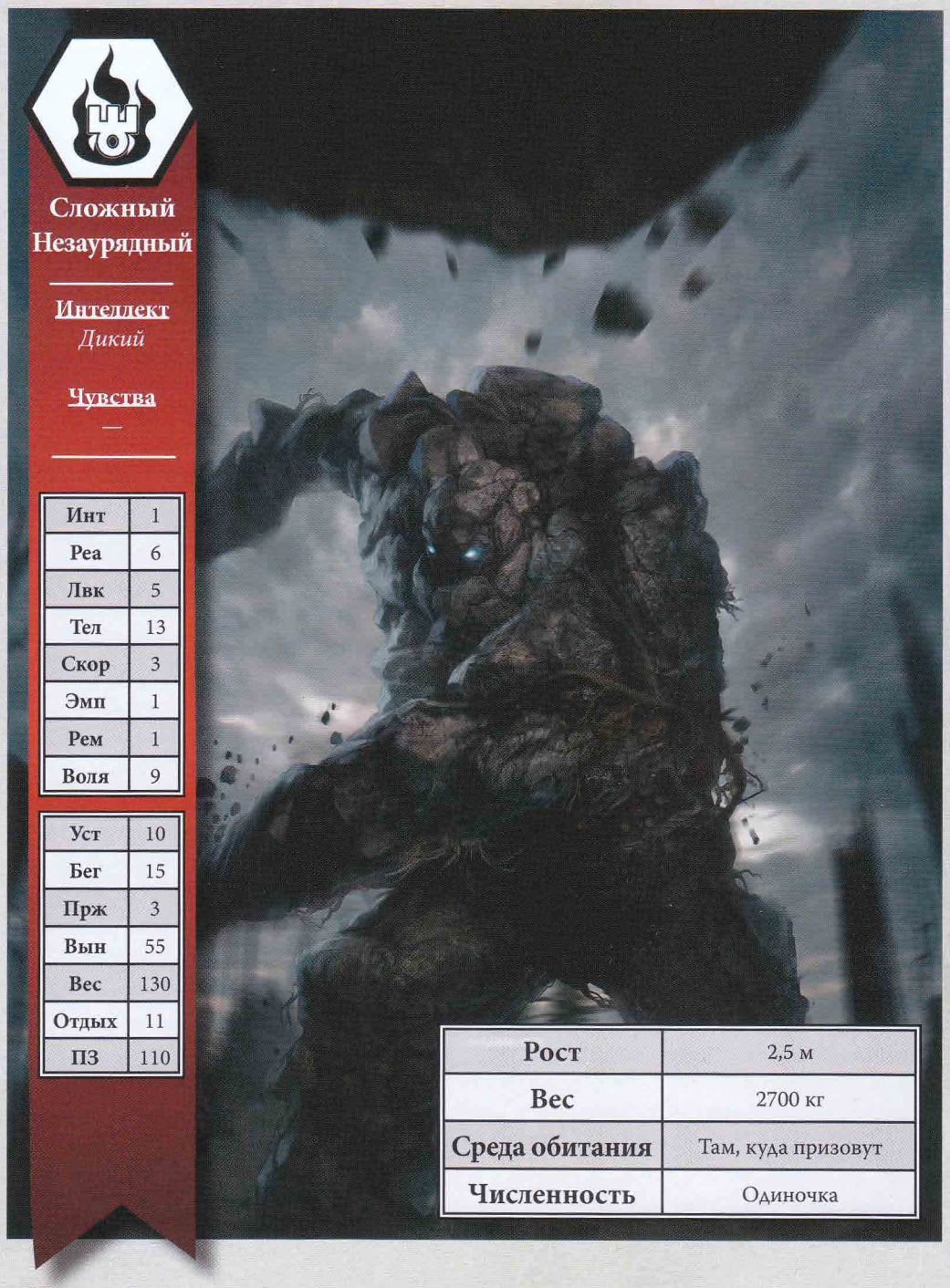
Сопротивление
Огонь
Невосприимчивость
Кровотечение, отравление, сбивание с ног, ужас, магическое воздействие, болезнь, убеждение

Восприимчивость
Масло против духов стихий, двимеритовые бомбы

Уклонение	12
Изменение позиции	9
Блокирование	14

Награда
1500 крон

Добыча
Камень элементаля (×1) Метеорит (×2d6) Рунный камень Чернобога (×1) Самоцвет (×1d6 / 2)



Сложный Незаурядный

Интеллект
Дикий

Чувства
—

Инт	1
Реа	6
Лвк	5
Тел	13
Скор	3
Эмп	1
Рем	1
Воля	9

Уст	10
Бег	15
Прж	3
Вын	55
Вес	130
Отдых	11
ПЗ	110

Рост	2,5 м
Вес	2700 кг
Среда обитания	Там, куда призовут
Численность	Одиночка

Элементаль земли

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

Вообще элементали редко встречаются. Обычно их призывают маги, как и големов. Я слыхал, что элементаль земли — это просто сгусток магии, который закован в большой комок земли. Они не шибко умные, но, думаю, это потому, что они — что-то вроде магической энергии. Говорят, элементаля земли можно приручить, если вытесать кол из белого дуба, обернуть кукурузной шелухой и воткнуть в эту тварь. Какая-то древняя природная магия. Не знаю... Ни разу не видел элементаля земли, но не думаю, что стал бы тыкать в него колом! Слыхал, они землёй умеют управлять: делают шипы из скал, стены из камня и всякое такое!

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 14)

Элементали земли — это духи стихий, которые обычно связаны волей призвавшего их мага и чаще всего охраняют то, что магу нужно защитить. Ещё их можно встретить в диком виде неподалёку от мест силы, связанных со стихией земли, — как правило, глубоко в пещерах.

Тело элементаля земли имеет естественную защиту, поскольку состоит из камня, а кулаки у него так тяжелы, что их удар невозможно парировать. Кулаками он давит людей, словно мух. Свою медлительность элементаль компенсирует, круша скалы и швыряя в противников огромные осколки со скоростью арбалетного болта. Если противник рядом, элементаль может ударить в землю и создать вокруг себя защитное кольцо из камня либо взрыв острых осколков.

Чтобы убить такое чудовище, придётся уворачиваться от сокрушительных атак или блокировать осколки большим щитом. Конечно, лучшее средство против элементалей земли — это двимеритовые бомбы, которые их сильно ослабляют, но подойдёт и масло против духов стихий. А ещё запаситесь кровосвёртывающим порошком, чтобы в случае чего унять кровотечение.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар кулаком	14	Д	8d6	20	—	Сокрушающая сила	2

Способность: Разрушительный топот

В качестве действия полного хода элементаль земли может с огромной силой топнуть — из земли вырастет полоса острых камней длиной 6 метров и шириной 2 метра. Все, кто окажется на этой полосе, должны совершить проверку изменения позиции (СЛ 18) или попытаться блокировать камни щитом (СЛ та же). При провале цель получает 6d6 урона в туловище, **ошеломлена** и отлетает к концу полосы. После этого камни уходят обратно в землю. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать данную способность.

Способность: Метание валуна

В качестве действия элементаль земли может оторвать от себя камень и швырнуть в цель на расстоянии не более 10 метров, совершив атаку с проверкой Атлетики. Если цель не сумела защититься, она получает 6d6 урона в случайную часть тела.

Способность: Кольцо камней

В качестве действия полного хода элементаль земли может подпрыгнуть, и когда он приземлится, вокруг вырастет кольцо острых камней. Все на дистанции ближнего боя от элементаля земли должны совершить проверку изменения позиции (СЛ 18) или попытаться блокировать камни щитом (СЛ та же). При провале цель получает 4d6 урона в туловище, отлетает на 2 метра, и у неё начинается **кровотечение**. После этого камни уходят обратно в землю.

Или же элементаль земли может использовать эту способность для создания кольца из острых камней радиусом 4 метра и высотой 2 метра. Центр каменного кольца — сам элементаль. Чтобы перелезть через кольцо, требуется проверка Атлетики со СЛ 16. Потратив действие, элементаль земли может разрушить это кольцо. В противном случае камни остаются на месте, пока им не нанесут 30 пунктов урона. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Последний раз я столкнулся с элементалем земли в эльфских руинах в Вердене, хотя охотился вовсе не на него. Оказалось, сильван, которого мне заказали, куда лучше знал те руины и их обитателей.

Эрланд из Ларвика

Основы навыков	
Атлетика	10
Борьба	12
Внимание	9
Выживание в дикой природе	7
Запугивание	11
Сила	20
Скрытность	7
Сопротивление магии	15
Стойкость	18
Храбрость	—

Броня	15
Регенерация	—

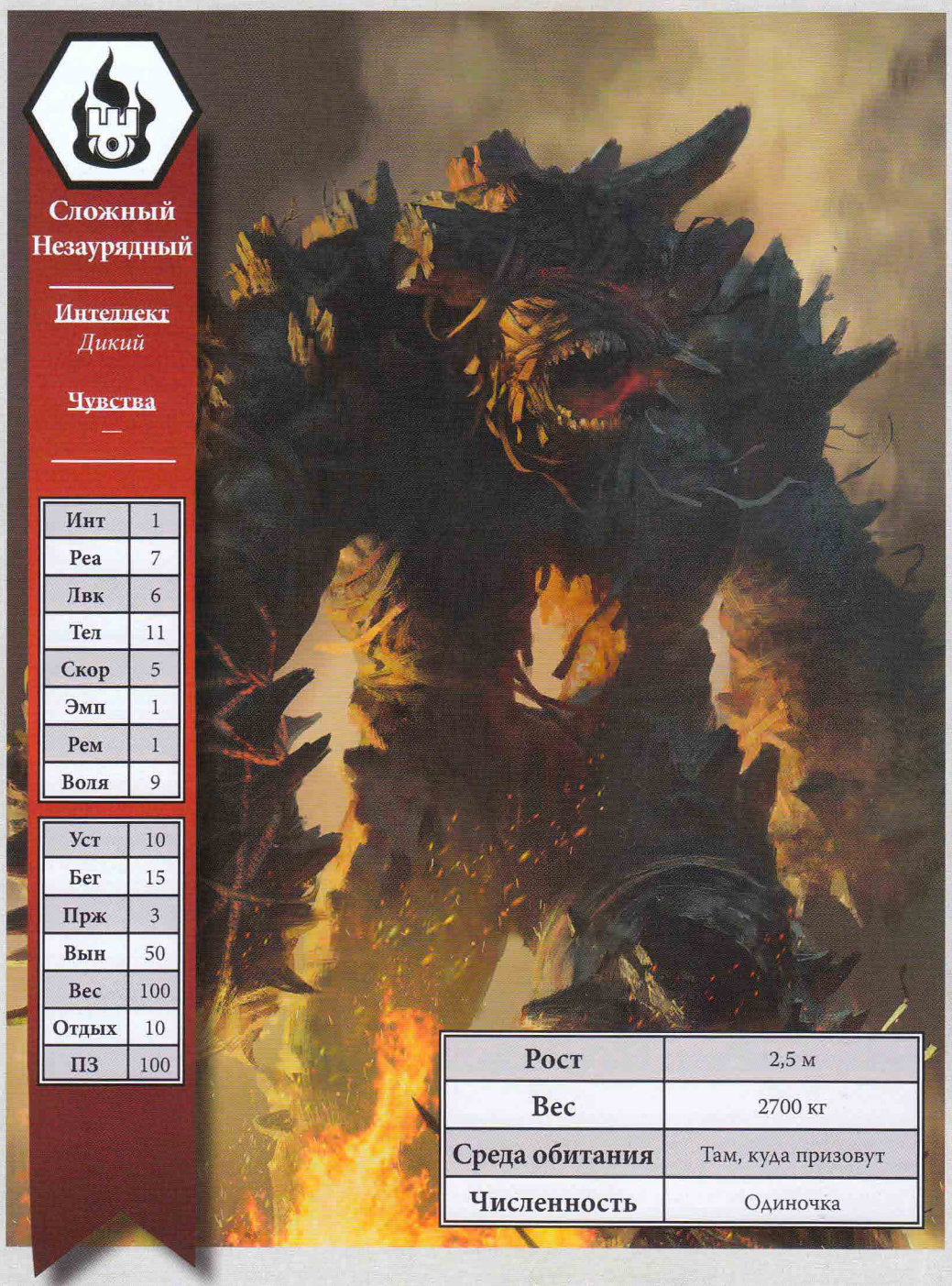
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Кровотечение, отравление, сбивание с ног, ужас, магическое воздействие, огонь, болезнь, убеждение

Восприимчивость
Масло против духов стихий, двимеритовые бомбы, магия воды

Уклонение	14
Изменение позиции	10
Блокирование	16

Награда
1600 крон

Добыча
Камень элементаля (×1) Рунный камень Даждьбога (×1) Самоцвет (×1d6/2) Эссенция пламени (×2d6)



Сложный
Незаурядный

Интеллект
Дикий

Чувства
—

Инт	1
Реа	7
Лвк	6
Тел	11
Скор	5
Эмп	1
Рем	1
Воля	9

Уст	10
Бег	15
Прж	3
Вын	50
Вес	100
Отдых	10
ПЗ	100

Рост	2,5 м
Вес	2700 кг
Среда обитания	Там, куда призовут
Численность	Одиночка

Элементаль огня

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

Видал такого на поле боя в прошлую войну! Порадовался, что я арбалетчик, а не на передовой служу. Эта тварь прожигала ряды и колонны солдат, как пожар в реданском лесу. Хех, у бедолаг и шанса не было. Сам видел, как элементаль одним ударом размозжил голову гнавшей во весь опор лошади! А потом тело несчастной скотины просто вспыхнуло! Я где-то слыхал, что элементали огня сжигают души, чтобы пополнить запасы магии. Всех, кого убивает, элементаль закидывает себе в нутро, как в топку. Ослабев, он попросту сжигает все эти души и снова разгорается ярче…

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 14)

Чтобы вызвать из другого измерения элементаля огня и подчинить его своей воле, нужно провести сложный ритуал, доступный лишь самым умелым чародеям.

Элементали огня агрессивны, как сама эта магия. Их призывают для истребления врагов, с чем они прекрасно справляются. Со временем у всех могущественных магов заводятся враги, которых надо уничтожить.

Но изредка у кратера действующего вулкана или в сердце пустыни появляется дикий элементаль огня.

Проще всего справиться с элементалем огня, извинившись перед магом, которого вы рассердили. Если эта возможность упущена, вас ждёт неравный бой.

Атаковать таких существ издалека опасно. Они умеют воспламенять землю на расстоянии и двигаются куда быстрее сородичей, что позволяет им за считаные секунды сократить дистанцию. Вблизи от элементаля огня веет невыносимым жаром. Помогут любые заклинания льда, воды или ветра, а также двимеритовые бомбы. Когда пламя немного утихнет, можете приблизиться и атаковать его, не рискуя обжечься. Помните, что удары тяжеленных кулаков элементаля невозможно блокировать или парировать, остаётся только уклоняться. Кроме того, элементаль огня умеет создавать вокруг себя огненное кольцо. И следите, чтобы маг, которого вы разозлили, не наложил на элементаля огненное заклинание, иначе жгучая аура этого существа восстановится, а раны затянутся.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар кулаком	16	Д	5d6	20	—	Сокрушающая сила, горение (50%)	2

Уязвимость: тушение пламени

Если по элементалю огня попала атака водой, льдом или ветром, его Аура жара угасает на 1d6 раундов, а потом вновь начинает действовать в начале хода элементаля огня.

Способность: Подпитка огнём

Если сотворить на элементаля огня огненное заклинание, он восстановит ПЗ (в два раза меньше, чем получил бы урона от этого заклинания) и получит бонус +2 ко всем броскам на 3 раунда. Если элементаля огня до этого потушили атакой, связанной с водой, льдом или ветром, то при Подпитке огнём его Аура жара немедленно восстановится.

Способность: Пламенный топот

В качестве действия полного хода элементаль огня может топнуть с огромной силой. В результате из земли вырывается полоса огня длиной 6 метров и шириной 2 метра. Все, кто окажется в этой зоне, должны совершить проверку изменения позиции (СЛ 17). При провале цель получает 5d6 урона в туловище и **загорается**. После этого полоса огня исчезает. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Способность: Аура жара

Элементаль огня источает сильный жар. Оказавшись в пределах 2 метров от элементаля огня, персонаж получает штрафы, как в условиях **экстремальной жары**. Если любое существо начинает свой ход на дистанции ближнего боя от элементаля огня, оно с вероятностью 50% **загорается**.

Способность: Кольцо огня

В качестве действия полного хода элементаль огня может подпрыгнуть. Приземлившись, он ударяет кулаком в землю, и вокруг вспыхивает пламя. Все на дистанции ближнего боя должны совершить проверку изменения позиции (СЛ 17). При провале цель получает 5d6 урона в туловище и **загорается**. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Основы навыков	
Атлетика	9
Борьба	10
Внимание	9
Выживание в дикой природе	7
Запугивание	11
Сила	22
Скрытность	7
Сопротивление магии	13
Стойкость	20
Храбрость	—

Броня	20
Регенерация	—

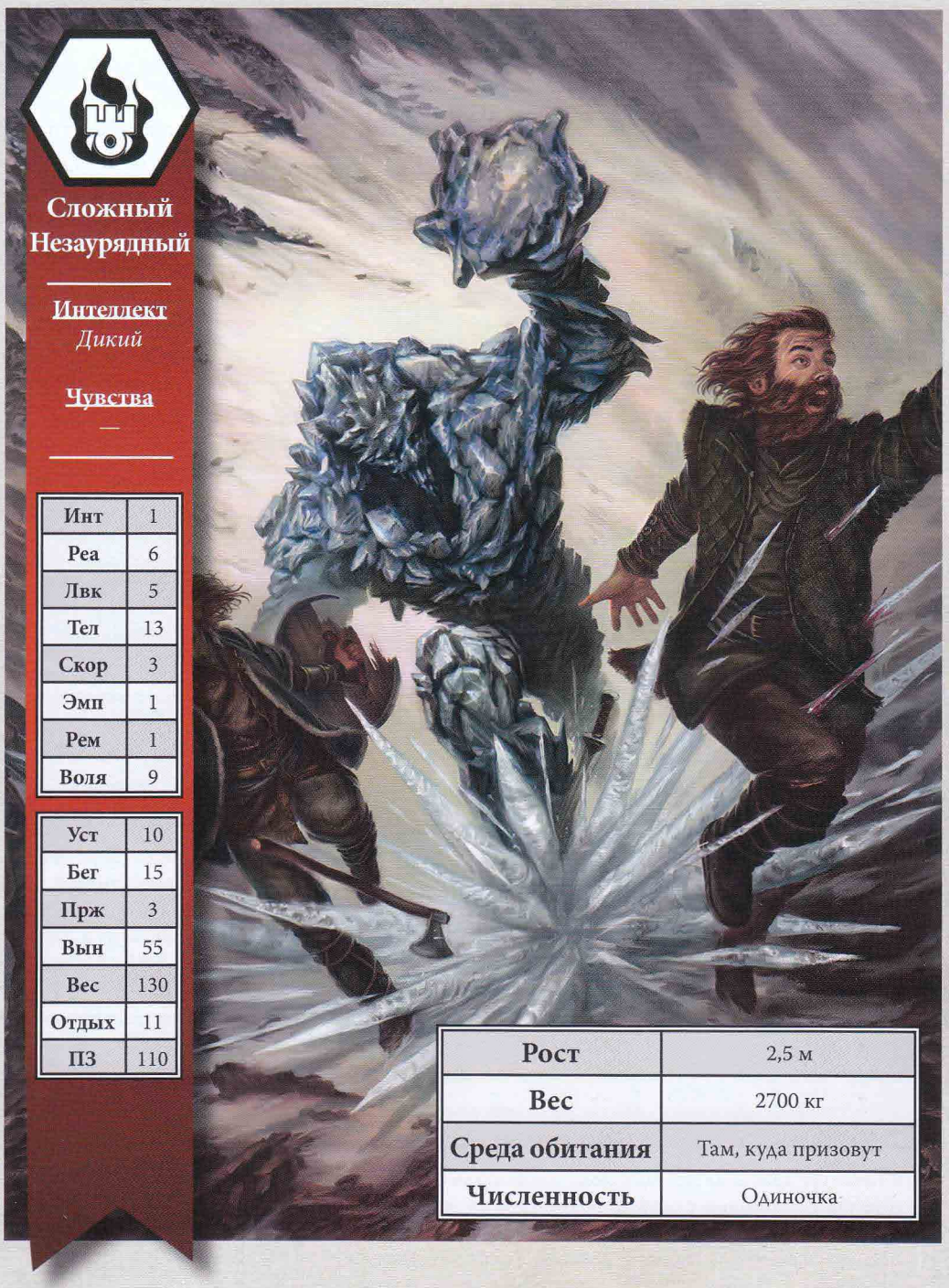
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Кровотечение, отравление, сбивание с ног, ужас, магическое воздействие, замораживание, болезнь, убеждение

Восприимчивость
Масло против духов стихий, двимеритовые бомбы, огонь

Уклонение	14
Изменение позиции	10
Блокирование	15

Награда
1600 крон

Добыча
Камень элементаля (×1) Рунный камень Зори (×1) Самоцвет (×1d6 / 2) Эссенция воды (×2d6)



Сложный Незаурядный

Интеллект
Дикий

Чувства
—

Инт	1
Реа	6
Лвк	5
Тел	13
Скор	3
Эмп	1
Рем	1
Воля	9

Уст	10
Бег	15
Пржк	3
Вын	55
Вес	130
Отдых	11
ПЗ	110

Рост	2,5 м
Вес	2700 кг
Среда обитания	Там, куда призовут
Численность	Одиночка

Элементаль льда

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

Никогда не видел элементаля льда вживую. Не знаю, насколько часто они встречаются. Но слыхал я от одной мудрой женщины из Маг Турги, что эти твари рождаются на замёрзшем озере в горах и спускаются, чтобы отыскать место силы и набраться там магии. Не знаю зачем, они же и так жутко сильные! Ты, верно, думаешь, что их можно огнём расплавить, да не так-то это просто. Элементали льда кулаком пробивают дырки в листовой стали, умеют призывать ледяные шипы и всё такое. Та женщина даже говорила, что самые мощные могут превратиться в поток воды, а потом замёрзнуть вокруг своей жертвы!

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 14)

Маги редко призывают элементалей льда, разве что в подходящих условиях, где эти чудовища становятся ещё сильнее. Так что если видите элементаля льда, скорее всего, вас ждёт бесчестный бой. Держитесь подальше от замёрзших озёр, если хотите выжить.

Как и другие элементали, элементаль льда тяжёлый и медлительный, в бою полагается на свои кулаки и тяжёлые удары. Но в отличие от других, он способен приморозить вас к месту, не давая увернуться от следующего удара. Держитесь от него как можно дальше, чтобы не попасть в кольцо льда, которое это существо создаёт, ударяя по земле.

Лучшее средство против элементаля льда — огонь, и лучше драться с ним на расстоянии. Если с вами нет мага, что способен творить мощные огненные заклинания, попробуйте знак Игни, только сразу отбегите подальше. Двимеритовые бомбы и масло против духов стихий тоже пригодятся. Если сумеете их раздобыть, у вас будет намного больше шансов выжить.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар кулаком	15	Д	8d6	20	—	Сокрушающая сила, замораживание (50 %)	1

Способность: Ледяной топот

В качестве действия полного хода элементаль льда может с огромной силой топнуть. В результате из земли вырастает 4-метровый конус льда. Все в этом конусе должны совершить проверку изменения позиции (СЛ 17). При провале цель получает 6d6 урона в туловище и **заморожена**. После этого конус льда исчезает. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Способность: Кольцо льда

В качестве действия полного хода элементаль льда может подпрыгнуть. Когда он приземлится, вокруг него из земли вырастет кольцо ледяных шипов. Все на дистанции ближнего боя должны совершить проверку изменения позиции (СЛ 17). При провале цель получает 6d6 урона в туловище и **заморожена**. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Способность: Замораживание жидкости

В качестве действия элементаль льда может коснуться водоёма и заморозить участок радиусом 4 метра. Если у существа достаточно высокое значение Прж, оно может совершить попытку изменения позиции (СЛ 16), чтобы выпрыгнуть из этой зоны прежде, чем вода замёрзнет. При провале или если значение Прж не позволяет, цель не может перемещаться и выполнять действия, пока не достигнет успеха в проверке Силы со СЛ 18 или пока кто-нибудь не нанесёт льду 10 пунктов урона. Любое существо, которому нужен воздух, попав под лёд, получает **удушье**. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

В Драконьих горах обитало несколько элементалей льда. Похоже, заснеженные вершины, особенно ближе к побережью, создавали высокую концентрацию магии воды. Любопытно наблюдать за этими воплощениями магической силы, если они не созданы с какой-то целью. Издалека, конечно.

Эрланд из Ларвика

Пожар

1154 год, Горс Велен
Расшифровал Киллиан из Бельхавена

Внутри кольца стен Горс Велена виднелись остроконечные башни. В любой другой день было бы приятно глядеть на море и на царящую в доках суету. Обычно Эрланд приходил сюда ближе к концу лета, но в этот раз его срочно вызвала Найла. Проблема касалась магов и чудовищ. Теперь она сидела верхом в явном нетерпении. Её короткие каштановые волосы трепал ветер.

— Ну, он ещё не сгорел, — заметил Ваз.

Найла цыкнула на него и сказала:

— Райли должна быть здесь. Она слишком узнаваема, чтобы наши свидетели ошиблись. Вы же знаете этих чародеек.

— Если только они сами не присоединились к этому проклятому восстанию, — вздохнул Ваз. — Клянусь, Фалька весь Север поставила на уши. Не удивлюсь, если эта «чародейка» — какая-нибудь графиня, сбежавшая от своих слуг.

Найла глянула на него с упрёком:

— Она не просто графиня. Она — опасный маг, на чьей совести уже много смертей. За последние шесть недель Райли спалила три деревни, и если мы её не остановим, она сожжёт крупнейший порт Севера. Горс Велен — центр культуры и торговли, и мы не можем позволить Райли превратить его в пепел.

Она пришпорила лошадь и поскакала в сторону города.

Когда троица вошла в городские ворота, их встретили крики огромной толпы, бегущей из доков. Эрланд вскочил на лошадь и погнал в сторону нарастающего хаоса. Ваз и Найла спешили за ним. Вскоре они нашли источник паники. Посреди торговой площади стояла Райли, и потоки горячего воздуха развевали её рыжие кудри. Неподалёку огромный элементаль огня только что врезал шипастым кулаком последнему оставшемуся на площади стражнику. Бедняга повалился на землю, и его окутало всполохом пламени. Всюду валялись обгоревшие трупы, над ними поднимался удушливый дым. Райли, судя по всему, как раз сплетала следующее заклинание. Её руки светились алым.

Эрланд ринулся было вперёд, но замер, когда мимо просвистела стрела с вороным оперением и вонзилась в плечо чародейки, прерывая заклинание. Распахнув глаза в безумном гневе, Райли взглянула на приближающуюся к ней троицу. В её глазах Эрланд прочитал узнавание и страх. Чародейка перепрыгнула через обгорелые трупы и бросилась к ближайшему зданию.

— Разберись с элементалем, Эрланд! — крикнула Найла, спрыгивая с лошади, и метнулась вслед за чародейкой, на ходу выхватывая меч. — Я займусь этой дикой кошкой!

Ваз побежал вслед за Найлой, накладывая стрелу на тетиву:

— Прослежу, чтоб она не убилась.

Эрланд кивнул, соскакивая с лошади, после чего залпом выпил эликсир «Гром» и достал склянку со «Слезами Тальгара». Ведьмак бросился вперёд и швырнул склянку в элементаля огня. Не успело чудовище осознать опасность, как склянка разбилась о его грудь, гася пламя и сковывая тело. Теперь Эрланд мог не бояться ауры жара. Он крутанулся и со всей силы рубанул элементаля мечом. Нанеся несколько мощных ударов по каменному панцирю, ведьмак был вынужден отступить, поскольку действие снадобья закончилось. Эрланд едва успел отскочить, как чудовище стукнуло кулаками в землю, окружая себя шквалом огня. Когда громадина побежала прямо на него, Эрланд извлёк вторую склянку и стал ждать подходящего момента. Элементаль замахнулся тяжеленными руками, похожими на стенобитные орудия, но быстрая реакция позволила ведьмаку уйти от удара. Прилавок, перед которым Эрланд только что стоял, превратился в груду мусора и загорелся. Эрланд отошёл на пару шагов, после чего швырнул склянку и снова бросился в атаку, пока элементаль был наиболее уязвим. Мгновение спустя ведьмак почувствовал волну жара — это вновь ожило полыхающее нутро элементаля. Он чувствовал, как накаляется броня, видел, как вспыхнул рядом с чудовищем труп торговца. Ведьмак вскинул руку и сотворил знак Аард, туша пламя. Заревев, элементаль топнул, и прямо перед ведьмаком из земли выросла полоса пламени. Отскочив в сторону, Эрланд приготовился к следующей атаке.

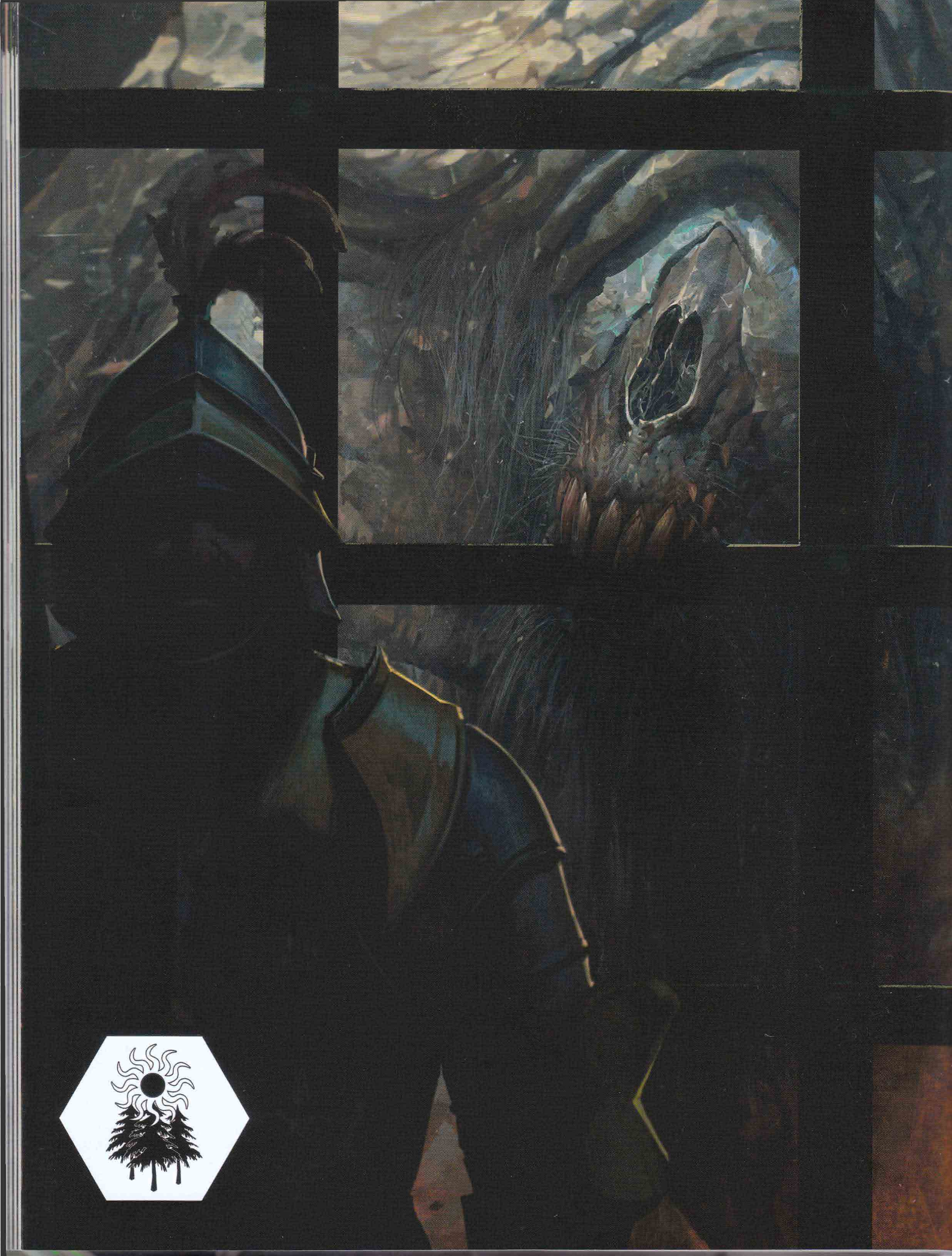
Из соседнего здания донеслись яростные вопли. Ведьмак надеялся, что его юная подруга не будет слишком опрометчива, сражаясь с загнанным в угол магом. Если повезёт, Ваз сумеет навести порядок, когда ситуация выйдет из-под контроля. Воспользовавшись тем, что ведьмак отвлёкся, элементаль подобрался ближе, и броня Эрланда кое-где загорелась. Он вскинул руку, чтобы сотворить знак Квен, но опоздал на какое-то мгновение. В него со всей силы врезался кулак элементаля, вминая нагрудник и рассыпая искры. Элементаль замахнулся вторым кулаком, целясь в голову, но Эрланд успел отскочить. Он перекатился, чтобы сбить пламя, и тут же встал на ноги.

Вопль агонии подсказал, что бой в здании почти завершился. Пируэтом уйдя от несущейся на него волны пламени, ведьмак с разбега изо всех сил ударил элементаля мечом, и этот удар довершил дело, наконец-то пробив защиту чудовища. Из груди титана, хаотично размахивавшего руками, вырвалось пламя. Когда в громадном теле угасла последняя искра жизни, Эрланд подошёл и, не снимая перчатки, вырвал из груди элементаля руну Даждьбога.

— Эй, Эрланд! Надо будет тебя подстричь. Ты подпалил волосы. — Ведьмак расслышал в голосе Найлы приглушённую боль и, обернувшись, увидел, как она зажимает нос рукой, пытаясь при этом не слишком бередить перевязанный бок. — И от тебя ужасно воняет.

Ваз подошёл к Эрланду и стряхнул горелую кожу с его дублета.

— С магом разобрались. Пора заняться пожаром.



Реликты

Я охотился на реликтов по всему Континенту, и всякий раз это было весьма любопытно. Самое трудное — выманить реликта из логова. Вечно приходится лезть в самую глушь. Если это прибожек или допплер, я стараюсь с ним договориться. А если леший или шарлей, выясняю, что возьмёт верх: мой клинок или силы природы.

Эрланд из Ларвика

Скорее всего, вы никогда не повстречаетесь с лешим, бесом или допплером. Может показаться, что эти чудовища — всего лишь сказки. Но на самом деле они существуют, просто редко встречаются и живут преимущественно в нетронутых лесах и опасных болотах. Лишь там, вдали от людей, они чувствуют себя спокойно. Большинство реликтов связаны с землёй, на которой живут, и далеко от неё не уходят. Когда ресурсов мало, некоторые пытаются защитить свою территорию, сотрудничая с жителями ближайшей деревни. Они улучшают урожай или учат селян охотиться в лесу. Но другие защищают свою землю, убивая всех, кто на неё ступит. Крупным реликтам легче — они без труда уничтожают тех, кто вторгается на их территорию, пока не забредёт в эти места какой-нибудь ведьмак. Более мелким приходится прятаться. Когда цивилизация подбирается слишком близко, эти робкие создания отступают. К несчастью, обычно это духи-покровители, защищающие деревни. Когда они уходят, являются лесорубы и ещё один уголок дикой природы навсегда исчезает.

Никто не скажет точно, откуда появилось большинство реликтов. Насколько мы знаем, они жили на Континенте ещё до людей, эльфов и краснолюдов. Самые крупные реликты сильны, могущественны и умеют лечить свои раны. Часть из них обладают магическими способностями, но не такими, как у чародеев. Это более древняя магия, связанная с землёй. Многие умеют менять облик, как минимум один вид способен телепортироваться. Некоторые предсказывают будущее, другие управляют растениями и животными. Многие учёные предполагают, что, в отличие от чудовищ, явившихся в наш мир при Сопряжении, реликты обитали здесь ещё до гномов. Некоторым реликтам поклоняются невежественные селяне, как божествам. И это всем на пользу: селяне не подходят близко к своим божествам, а тем могут быть приятны их подношения.

В облике многих реликтов сочетаются человеческие и звериные черты. Зачастую у них есть рога и жёлтые глаза. Если вам не повезло встретить в лесу реликта, опасайтесь лесных тварей и даже растений: иногда они подчиняются реликту. Не смотрите ему прямо в лицо. Будьте бдительны на случай, если существо решит вас атаковать. Самые большие и сильные реликты с лёгкостью могут повалить на землю всадника. Если всё же придётся на них нападать, лучше всего выждать момента, когда существо бросится на вас с разбега, отскочить в сторону и нанести удар сбоку. Для многих реликтов наибольшую опасность представляет огонь, зато сталь не причиняет им вреда. Есть реликты-шутники, которые людям не опасны, но они самые редкие.

Большинство реликтов разумны. Можете считать их остатками старших рас. Если уж они дожили до наших дней, когда враны и боболаки почти вымерли, то справятся и дальше, пока остаются на Континенте нетронутые места. С другой стороны, некоторые из них, похоже, бессмертны и владеют магией, пронизывающей всю природу. Они — та тьма, что таится на краю цивилизации.

Брендон из Оксенфурта

Столкновения с реликтами

Реликты — по большей части разумные существа с собственными желаниями и планами, что делает их интересными персонажами ведущего. Но они могут быть и свирепыми чудовищами или силами природы.

Персонажи могут прийти в деревню, из которой прогнали семью **прибожков**, и теперь **прибожки** мстят, напуская на деревню вредителей, кошмары и диких зверей.

Возможно, персонажи вынуждены были отправиться в самую чащу первозданного леса в поисках древних руин и по пути случайно забрели во владения **лешего**. Станут ли они с ним ссориться или постараются незаметно пробраться к руинам, а потом сбежать?

Персонажи могут оказаться глубоко под землёй из-за телепортации или врат в руинах, и им придётся сразиться с **шарлеем**, который в тёмной пещере чувствует себя как дома.

Если хотите усложнить сюжет, можете послать персонажей убить **лешего**, который уже построил много тотемов и через них связан с соседней деревней, где живут честные трудолюбивые люди.

Основы навыков	
Атлетика	15
Борьба	6
Внимание	12
Выживание в дикой природе	16
Запугивание	6
Ловкость рук	13
Понимание людей	12
Сила	5
Скрытность	16
Сопротивление магии	9
Сопротивление убеждению	14
Стойкость	8
Харизма	14
Храбрость	9
Убеждение	13

Броня	0
Регенерация	—

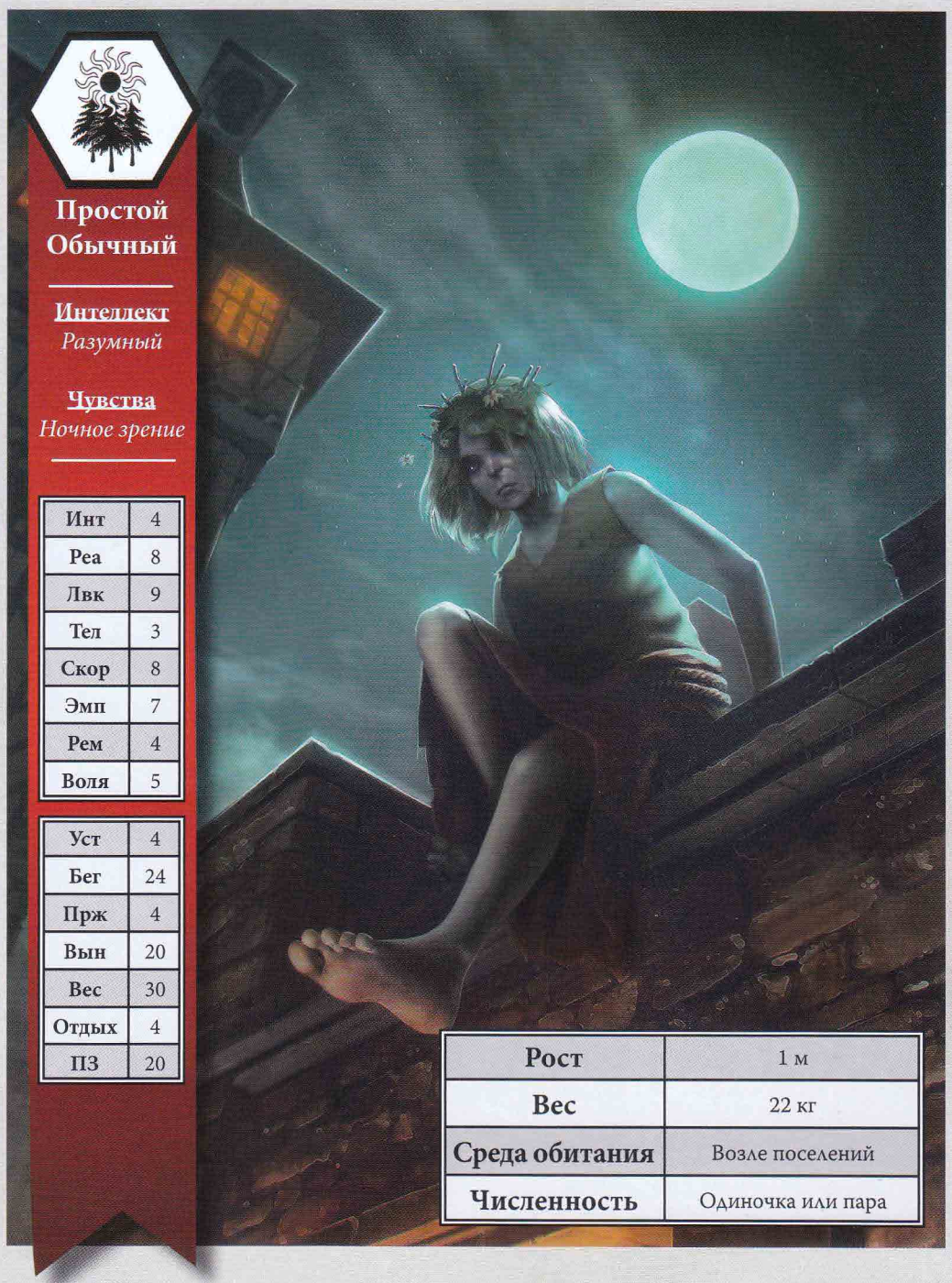
Сопротивление
—
Невосприимчивость
—

Восприимчивость
Масло против реликтов, двимеритовые бомбы

Уклонение	13
Изменение позиции	15
Блокирование	8

Награда
20 крон

Добыча
Глаза прибожка (×1d6 / 3) Обычные предметы (×1d6) Странные предметы (×1d6)



Простой
Обычный

Интеллект
Разумный

Чувства
Ночное зрение

Инт	4
Реа	8
Лвк	9
Тел	3
Скор	8
Эмп	7
Рем	4
Воля	5

Уст	4
Бег	24
Прж	4
Вын	20
Вес	30
Отдых	4
ПЗ	20

Рост	1 м
Вес	22 кг
Среда обитания	Возле поселений
Численность	Одиночка или пара

Прибожек

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 12)

Если вы никогда не жили в крохотной деревушке в глухомани, то наверняка и не слышали о прибожках. Мда, сейчас их нечасто встретишь, не то что раньше. Слыхал, раньше на севере их было полным-полно. Это то ли духи природы, то ли покровители очага, чёрт их знает. Дело в том, что они любят жить поближе к мелким поселениям и заботиться об их обитателях. Чинят обувь, латают крышу и всякое такое. Но слыхал я, когда начали строить большие города, прибожки обиделись и стали людям вредить. То запустят на склад чумных крыс, то подкоп сделают под фундамент, а то и домашних животных съедят!

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 12)

Прибожек — существо безобидное, если его не сердить. В отличие от большинства чудовищ, он владеет всеобщим языком и с ним вполне можно договориться, что и стоит делать при любых конфликтах.

Если с прибожком хорошо обращаются, отдают остатки еды, а порой и ненужные инструменты, в основном в знак уважения, он может приносить пользу. Это существо ловко управляется со скотиной, поскольку знает язык животных, и частенько выполняет работу, за которую селянин не возьмётся.

К несчастью, кое-где на Континенте уважение — редкий товар. Если прибожка обидеть, он вскоре начинает вредить. Может портить еду, насылать кошмары и даже натравливать на вас диких животных, при этом себя не показывая.

Если нет другого выхода, прибожка можно прогнать, подпалив лопух и помахав им вокруг селения, к которому он привязался. Убивать прибожка в равной степени бессмысленно, легко и бесчеловечно. Единственное, ради чего имеет смысл это делать, — чтобы добыть глаза прибожка, ценный алхимический ингредиент. Но им вполне можно найти замену.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар кулаком	8	Д	1d6 – 2	5	—	—	1

Уязвимость: репейная слабость

Лопух, или репей, ядовит для прибожков. Если лопух каким-то образом попадёт прибожку в кровь (с едой или через рану), тот **отравится**. Чтобы выйти из этого состояния, он должен успешно пройти проверку Стойкости со СЛ 18. Прибожек не выносит запах этого растения: чтобы оставаться в пределах 20 метров от горящего лопуха, он должен успешно пройти проверку Стойкости со СЛ 14.

Способность: Запах леса

Другие чудовища и животные почти не замечают прибожков. Если прибожек не станет активно злить или атаковать чудовище или существо, то оно его игнорирует.

Способность: Порча еды

В качестве действия прибожек может испортить еду и напитки количеством не более 1 квадратного метра. Любой, кто поест этой еды, должен совершить проверку Стойкости со СЛ 18, чтобы не получить состояние **тошнота**. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Способность: Разговор с животными

Прибожек может передавать простые мысли зверям и другим животным. Это позволяет ему отдавать животным несложные приказы, используя Убеждение, как если бы он разговаривал с другим разумным существом. Животные могут сопротивляться этому, используя Сопротивление магии. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Способность: Плетение кошмаров

В качестве действия полного хода прибожек может наслать на спящего кошмары. Кошмары пугающе реалистичны, и цель не может отличить их от реальности, пока не проснётся. За время сна цель не восстанавливает ПЗ и Вын, а её максимальное значение Вын снижается вдвое, пока цель не выспится. Снижение Вын суммируется, но при этом Вын цели не может опуститься ниже 5. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Основы навыков	
Атлетика	12
Борьба	16
Внимание	16
Выживание в дикой природе	17
Запугивание	15
Наведение порчи	17
Сила	18
Скрытность	18
Сопротивление магии	18
Сопротивление убеждению	17
Стойкость	17
Храбрость	19

Броня	16
Регенерация	—

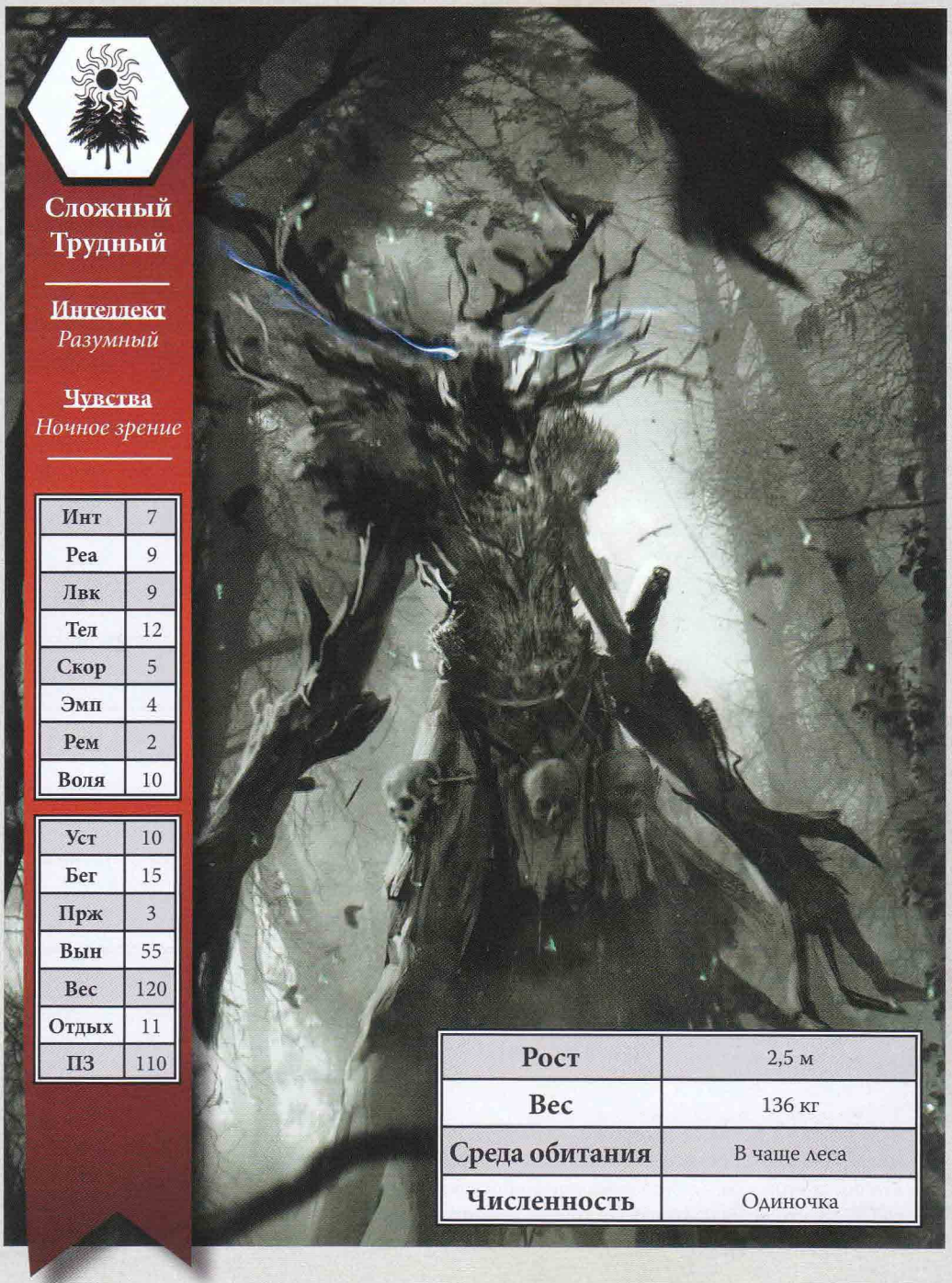
Сопротивление
Режущий урон
Невосприимчивость
Магическое воздействие

Восприимчивость
Масло против реликтов, огонь, двимеритовые бомбы, бомбы «Лунная пыль»

Уклонение	16
Изменение позиции	12
Блокирование	18

Награда
1500 крон

Добыча
Волокно лешего (×2d6)
Кости лешего (×2d6)
Кристаллическая эссенция (×1d6/2)
Смола лешего (×1d6)



Сложный
Трудный

Интеллект
Разумный

Чувства
Ночное зрение

Инт	7
Реа	9
Лвк	9
Тел	12
Скор	5
Эмп	4
Рем	2
Воля	10

Уст	10
Бег	15
Пржк	3
Вын	55
Вес	120
Отдых	11
ПЗ	110

Рост	2,5 м
Вес	136 кг
Среда обитания	В чаще леса
Численность	Одиночка

Леший

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

Лешего я всего раз в жизни видал. Но не знал тогда, кто это. Вот еду я, значит, по лесу, везу арбалетные болты на фронт и забрался в самую чащу. Тут слышу звук, будто кто в рог трубит. И вдруг за деревьями вижу… его. Говорят, лешие заботятся о лесе. Они терпеть не могут браконьеров, лесорубов и всяких собирателей. Если забредёшь туда, где живёт леший, тебя насадят на корни и превратят в какой-нибудь тотем. Пойдёшь драться с ним — прихвати с собой огонь. Они ж деревянные! Загорятся, как сарай с соломой! Но не спеши радоваться. Лешие бессмертны. Их не убьёшь, не спалив весь лес.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 15)

Лешие — хозяева нетронутых лесов Континента. В своих владениях они могут магическим образом управлять растениями и животными. Так что сражаться с лешим — всё равно что бросить вызов самому лесу. Как только войдёте под деревья, будьте готовы к опасности. Пока доберётесь до лешего, вам придётся несколько раз отражать атаки зверей. И только преодолев все преграды, в самом сердце леса вы найдёте его хозяина.

В бою леший двигается медленно и неповоротливо, но когти его смертельно опасны. Это хитрый противник: он может опутать вас корнями или ускользнуть, превратившись в дым. Бомбы «Лунная пыль» в сочетании с огнём дадут вам преимущество в бою. Чем старше леший, тем вероятнее, что в лесу у него припрятано несколько тотемов. С каждым тотемом сила лешего увеличивается, и даже с одним тотемом он способен быстро залечить раны, если сумеет от вас сбежать. У древних леших пять тотемов. Кроме того, через тотем леший связан с человеком из ближайшего к лесу поселения. Если не разорвать связь, уведя этого человека подальше, убитый леший может воскреснуть.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар когтями	18	Р	7d6	20	—	—	2

Способность: Создание тотема

Потратив месяц, леший может создать в своих владениях магический тотем. У тотема 20 ПЗ, и он уязвим к огню. В пределах 1 мили от тотема леший получает бонус +1 к атаке и защите и может призывать волков и превращаться в дым в качестве действия, а не действия полного хода. Леший может создать не более 5 тотемов. Бонусы к атаке и защите от нескольких тотемов суммируются.

Кроме того, если его не прерывать, за 1 час леший, у которого есть хотя бы один тотем, может вытянуть жизненную силу из селян, живущих в пределах 50 миль от тотема. Леший полностью восстанавливает здоровье, а весь восстановленный таким образом урон распределяется между селянами как урон без модификаторов, который не блокируется бронёй.

Наконец, леший хотя бы с одним тотемом может проклясть любого, кому он за последний день наносил урон. Цель должна совершить встречную проверку Сопротивления магии против Наведения порчи лешего. При провале цель связана с лешим, и пока она не отходит от тотема дальше чем на 50 миль, леший может каждый раз возрождаться на рассвете наутро после смерти.

Способность: Удар корнями

В качестве действия полного хода леший может зарыться руками в землю и приказать корням атаковать зону радиусом 2 метра в пределах 20 метров от лешего. Все в этой зоне должны совершить проверку изменения позиции со СЛ 17. Если изменение позиции не позволяет передвинуться на достаточное расстояние, чтобы выйти из зоны атаки, защита не удалась. Либо цель может попытаться блокировать атаку щитом (СЛ та же). Если цель не сумела защититься, она получает 6d6 урона в туловище и отлетает на 4 метра. Если цель успешно блокировала удар, она должна совершить проверку Силы со СЛ 18. При провале её всё равно отбрасывает на 4 метра. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Способность: Дымная телепортация

В качестве действия полного хода леший может превратиться в облако дыма и воронов и таким образом переместиться не более чем на 15 метров. В этом облике леший считается **бесплотным**. Бомбы «Лунная пыль» не позволяют использовать эту способность.

Способность: Управление животными

В качестве действия леший может отдать приказ животным в пределах 30 метров. Любое животное, обитающее во владениях лешего, немедленно подчиняется его приказам и будет сражаться за него насмерть. Любое животное, попавшее в его лес, должно совершить проверку Сопротивления магии со СЛ 18, чтобы не оказаться под властью лешего. Когда леший умирает или животное отходит от него более чем на 30 метров, подчинение прекращается. Но если животное вернётся в 30-метровую зону вокруг лешего, оно должно вновь пройти проверку.

Кроме того, потратив полный ход, леший может призвать и заставить служить себе 3 волков. Волки появляются немедленно и действуют после лешего. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Основы навыков	
Атлетика	8
Борьба	12
Внимание	13
Выживание в дикой природе	8
Запугивание	10
Сила	20
Скрытность	12
Сопротивление магии	14
Стойкость	18
Храбрость	15

Броня	20
Регенерация	—

Сопротивление
Режущий урон
Невосприимчивость
Сбивание с ног, слепота

Восприимчивость
Масло против реликтов

Уклонение	14
Изменение позиции	8
Блокирование	15

Награда
500 крон

Добыча
Камень (×1d6)
Пыль шарлея (×1d6)
Хитин (×2d6)
Шерсть шарлея (×1d6)

Средний Незаурядный

Интеллект
Дикий

Чувства
—

Инт	1
Реа	6
Лвк	4
Тел	12
Скор	5
Эмп	1
Рем	1
Воля	5

Уст	8
Бег	15
Пржк	3
Вын	40
Вес	120
Отдых	8
ПЗ	80

Рост	2 м
Вес	2000 кг
Среда обитания	Горы и пещеры
Численность	Одиночка

Шарлей

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 1

У краснолюдов много историй про шарлеев! Уж не знаю, сколько в них правды, но все ин ресные. На юге Махакама говорят, что шарлей — это дух земли, который следит, чт никто не выкапывал золото и самоцветы. Слыхал даже, что они умеют маскироват под краснолюдов! Тут я, правда, не уверен. Шарлея видел лишь раз: он тогда обва в шахте потолок своими здоровенными когтищами! Не шибко похоже на мудрого стар духа! Но дух он или нет, будь осторожен. Шарлей может выскочить из-под земли в лю момент, а панцирь у него покрепче стали.

Родольф Каз

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 16)

Шарлеи — огромные подземные существа, закованные в крепкий хитиновый панцирь. Их редко встречают, поскольку они живут глубоко под землёй, в тоннелях и пещерах, которые роют своими мощными когтями. Но если уж шарлей вылезет из своей норы, он съест немало горняков и селян, прежде чем вернётся под землю.

Шарлеи приспособлены к жизни под землёй. Они слепы, зато обладают острым слухом и способностью к эхолокации. Если вы наткнётесь на шарлея, можете ненадолго обмануть его, застыв на месте или двигаясь очень тихо.

Заметив жертву, шарлей может свернуться в шар и закрутиться на месте, создавая вибрацию, неотличимую от мощного землетрясения. На поверхности он предпочитает ближний бой, но может также использовать свою огромную силу и связь с землёй: чудовище с силой втыкает когти в землю, и из неё поднимаются ряды острых камней. Наиболее подробно описана способность шарлея сворачиваться в шар и катиться на врага, сминая его своим телом.

В такой момент подготовленный человек (обычно ведьмак) может повернуть ход битвы в свою пользу. Когда шарлей на вас катится, встаньте перед чем-нибудь твёрдым и неподвижным (например, перед деревом) и в последний момент отскочите в сторону. Когда чудовище врежется в преграду, вонзите ему в живот клинок, обработанный маслом против реликтов.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар когтями	15	Р	5d6 + 2	20	—	—	2

Уязвимость: слепота

Шарлей совершенно слеп и автоматически проваливает все проверки Внимания, связанные со зрением. Он находит цель по звуку и колебаниям земли. Если цель неподвижна и не издаёт звуков, для шарлея она невидима. В ближнем бою шарлей не получает штрафов за слепоту, поскольку слышит, как цель двигается. Если цель в пределах 10 метров от шарлея в предыдущем раунде перемещалась или издавала звуки, шарлей знает, где она.

Способность: Атака с наката

Если до цели более 5, но не более 10 метров, шарлей может потратить полный ход на то, чтобы свернуться в шар и покатиться на неё. Эта атака с основой 13 наносит 8d6 урона и отбрасывает цель на 6 метров. Если при этом цель во что-то врежется, она получит таранящий урон, как от лошади. Для защиты от этой атаки следует использовать изменение позиции. При промахе шарлей останавливается в 10 метрах от начальной точки. Если он сам во что-нибудь врежется, то будет **дезориентирован** на один раунд и **сбит с ног** (живот остаётся незащищённым).

Уязвимость: мягкий живот

Живот шарлея лишён брони и сопротивления режущему урону. Эту часть тела нельзя выбрать целью атаки, кроме тех случаев, когда вы находитесь прямо под шарлеем, когда он лежит на боку или спине или когда он провалил Атаку с наката. В этих случаях тот, кто целится шарлею в живот, получает штраф –3.

Способность: Землетрясение

В качестве действия шарлей может свернуться в бронированный шар и быстро закрутиться на месте, расшвыривая мусор и куски земли в радиусе 6 метров. Все существа в этой зоне должны совершить проверку Атлетики со СЛ 17. При провале они **сбиты с ног** и должны пройти испытание Устойчивости.

Способность: Землекрушительный удар

В качестве действия полного хода шарлей может со всей силы ударить в землю — перед ним вырастет полоса острых камней длиной 6 метров и шириной 2 метра. Все, кто окажется в этой полосе, должны совершить проверку изменения позиции (СЛ 18) или попытаться блокировать камни щитом (СЛ та же). При провале цель получает 6d6 урона в туловище, **ошеломлена** и отлетает к концу полосы. После этого камни уходят обратно в землю.

Способность: Зарывание

В качестве перемещения шарлей может передвигаться под землёй со скоростью 4 метра за раунд. Потратив на перемещение полный ход, он может проползти таким образом до 8 метров. Шарлей может зарываться в песок, землю или твёрдый грунт, но не в сплошной камень. Если шарлей выберется из-под земли прямо под целью, та должна успешно пройти проверку Атлетики со СЛ 12, иначе будет **сбита с ног**.

Мелкие пакости

1123 год, Махакам
Расшифровал Киллиан из Бельхавена

— Оно заваливает проходы.

Эрланд взглянул на невысокого бородатого собеседника.

— Хуже: жрёт горняков, — мрачно добавил другой краснолюд.

— Ты вроде охотник на чудовищ. Справишься? — спросил третий.

— Справлюсь. Где обрушены проходы?

— На юго-восточном участке. Полдня на восток, если пешком.

— Мы заплатим по обычным расценкам, — сказал второй краснолюд, перебирая густую чёрную бороду толстыми пальцами.

— Но только если будет доказательство! — быстро добавил первый.

Эрланд залпом допил свой эль и встал из-за стола. Краснолюды расступились, пропуская его.

— Сделаю. Только смотрите, чтоб никто за мной не увязался. Шарлей может зацепить вас во время боя.

Эрланд тихо шёл по длинному тоннелю, сверяясь со схемой, которую набросали краснолюды. Он уже смазал серебряный меч маслом против реликтов, и клинок мутно поблёскивал в его руке. Когда свет факелов растворился за спиной, ведьмак выпил эликсир «Кошка». Во время боя следить за факелом неудобно. Через пару мгновений глаза Эрланда переключились на чёрно-белое зрение, мир приобрёл чёткость. Ведьмак разглядел неровные стены и разбросанные тут и там валуны.

Пройдя ещё немного, он нашёл большую пещеру, где земля была разрыта и повсюду валялись сломанные инструменты горняков, — идеальное место для схватки с чудовищем. Если это действительно шарлей, потребуется пространство для манёвров. Он сел на большой камень и, закрыв глаза, погрузился в медитацию. Существо скоро вернётся в поисках новых жертв.

Вскоре ведьмак услышал скрежет, и из-под земли вылез кто-то громадный. Ведьмак встал на ноги, держа меч наготове. Когда чудовище заползло в пещеру, он беззвучно прыгнул на него. Огромное создание повернулось, вздрогнуло и завизжало, когда клинок Эрланда рубанул по каменному панцирю. Чудовище быстро выпрямилось и хлестнуло ведьмака похожими на клешни конечностями — тот едва успел увернуться. Охотник отступил и стал обходить вокруг чудовища, пытаясь выискать слабое место в хитиновой броне. Безрезультатно.

Разозлившись, шарлей свернулся в шар и покатился на Эрланда, словно несущийся с горы камень. Ведьмак отпрыгнул всего на секунду позже, чем требовалось. Он почувствовал, как шарлей врезается ему в бок и отбрасывает наземь. Ведьмак охнул, упав на спину в нескольких метрах от чудовища. Шарлей снова запищал, пытаясь обнаружить ведьмака эхолокацией. Радуясь, что тварь слепа, Эрланд быстро встал на ноги. Пока существо занималось эхолокацией, он успел подняться и оценить ситуацию.

Шарлей размахнулся и с силой ударил в землю передними ногами. Ведьмак метнулся в сторону и встал между шарлеем и крепкой на вид краснолюдской вагонеткой. Как Эрланд и предполагал, шарлей вновь покатился на него, но на этот раз охотник был наготове. Он отскочил с пути чудовища, и то на полной скорости врезалось в вагонетку. От удара конструкция из дерева и металла развалилась, а шарлей отлетел и упал на спину, обнажив не защищённый бронёй живот. Эрланд бросился к чудовищу и с силой рубанул по мягкой коже. Из раны брызнул фонтан крови, тварь пронзительно закричала.

Ведьмак продолжал наносить удары, пока чудовище пыталось подняться на ноги. Издав очередной вопль, шарлей свернулся, заставив ведьмака отступить. Земля затряслась, раздался грохот — это шарлей закрутился, всё быстрее и быстрее, разбрасывая камни. Эрланд старался устоять на ногах и защитить лицо. Каменные осколки отскакивали от его брони, некоторые слегка промяли её.

Пару мгновений спустя существо перестало крутиться и перекатилось на другой край пещеры. Оно водило головой, пытаясь услышать ведьмака. Эрланд встал у стены и свистнул. Шарлей в ярости заверещал и покатился прямо на него. Эрланд отскочил в сторону и нанёс удар туда, где тварь должна была остановиться. Его клинок вновь попал по открытому животу упавшей на спину твари. Он воткнул меч поглубже и рванул, распарывая плоть. Шарлей, лёжа на спине, тщетно пытался достать ведьмака когтями. Эрланд провернул клинок в утробе чудовища. Шарлей взвизгнул, задрожал и обмяк.

Ведьмак вынул меч и отрубил чудовищу голову. Он собрал с него пыль, шерсть и кусочки хитина. Пригодятся. Очистив клинок и убрав его в ножны, охотник пошёл к выходу из шахты.

Вернувшись в корчму, он нашёл там краснолюдов. Эрланд взвесил в руке мешок с головой. Если вынуть из мешка голову чудовища, все обычно слишком пугаются. Так что он положил мешок на стол перед нанимателями и посмотрел на троицу. Один из краснолюдов что-то буркнул и ткнул другого локтем в бок:

— Надо ему заплатить.

Краснолюд, обещавший заплатить по обычным расценкам, побледнел и сказал:

— Это же наша общая проблема. Может, скинемся все вместе?

— Эй! Не жмоться, Жаммер. Ты же обещал заплатить! — Второй краснолюд тоже ткнул его в бок.

Жаммер запротестовал:

— Потому что это его работа. Мы же не хотели, чтобы он взял и ушёл, не разобравшись с чудовищем?

— За тобой должок, — вздохнул старший краснолюд.

И вынул мешок монет.

Огры

Как правило, огры — наименьшая из проблем. Большинство из них безвредны, если держаться подальше. Но время от времени случаются стычки: то племя накеров облюбует пещеру у самой деревни, то группа дровосеков забредёт во владения циклопа. С ограми почти невозможно договориться, если это не тролли, так что приходится браться за меч.

Эрланд из Ларвика

Ограм в нашем исследовании отводится весьма странное место. Эти чудовища — не люди, но во многом схожи с людьми. У кого-то огромные ноги, у других всего один глаз, но в целом они похожи на нас. В большинстве случаев разница только в размерах. Великаны, тролли, огры — те же люди, только крупнее. Многие обладают интеллектом, хоть и слабо развитым. На самом деле, чем меньше становится огров, тем меньше мы их боимся и даже учимся жить в мире с некоторыми из них.

Главное преимущество огров — в их размере. Своим громадным ростом они пугают людей, даже если те вооружены и в доспехах. Если бы не размер, то их удары, топот и атаки с разбега были бы не страшнее наших. Из-за силы и величины огров ведьмаки зачастую не могут парировать их удары и вынуждены уворачиваться, чтобы их не размазали по стенке. Существо, способное поднять и швырнуть коня, — сильный противник. Говорят, что самые крупные из огров — великаны — скорее всего, уже вымерли.

К вопросу об интеллекте. Большинство огров умеют разговаривать, пусть и на весьма примитивном уровне. Многие освоили всеобщий язык. А те, кто не освоил, скорее всего, просто живут слишком далеко и редко общаются с людьми. Способность наладить контакт с разумными расами может быть ключом к выживанию огров. Те, кто меньше великанов, иногда используют свою силу для более полезных занятий — например, строят и чинят мосты. Троллей нанимают для охраны и состязаний по борьбе. Их любовь к водке, которой люди часто платят им за работу, порой сильнее, чем привычка есть человечину. Если взглянуть повнимательнее на такое сотрудничество, можно увидеть, насколько социальная жизнь огров похожа на нашу. Они женятся, бранятся, напиваются, торгуются и таят обиды. Если они и дальше будут жить рядом с нами, то скоро станут ещё более похожи. Будь я портным, мог бы на этом заработать.

Огры, не примирившиеся с людьми, свирепы в бою и с удовольствием едят человечину. Прицельное метание камней — обычное дело для троллей и тварей вроде стучаков. Последние бегают со скоростью лошади. Постоянно меняйте позицию, чтобы в вас не попали камнем, и уворачивайтесь, когда на вас бежит огр, а потом старайтесь ударить его в незащищённый бок. Огры уязвимы к серебру, но шкура у них толстая, за один раз не пробьёшь. Помните, что у некоторых на спине кожа особенно крепкая, а заходя спереди, вы рискуете угодить им прямо в лапы.

Огры поменьше не так страшны, весьма социальны и предпочитают нападать группой. В то время как большинство огров пользуются простым и грубым оружием, более мелкие виды, возможно из-за своей социальности, додумались даже до простых ловушек и засад.

Брендон из Оксенфурта

Столкновения с ограми

Огры во многом похожи на людей. Их можно использовать в тех ситуациях, которые применимы и к людям.

Например, персонажи остановились на ночлег, и **циклоп** украл их скакунов себе на обед. Игроки могут попытаться убить **циклопа**, но проще прокрасться в его логово и увести лошадей.

В краснолюдских горах персонажей могут нанять, чтобы разобраться с засевшим в шахте духом, а в реальности это окажется группа **стучаков**, подшучивающих над шахтёрами.

А может, персонажам придётся конкурировать с **троллем** — охотником за головами, который отлавливает или убивает разбойников для местного старейшины в обмен на водку и овец.

Если хотите усложнить игру, можете отправить персонажей в тёмный подземный тоннель, где обитает целое семейство **стучаков**, устроивших во тьме сотни ловушек.

Основы навыков	
Атлетика	14
Борьба	16
Внимание	14
Выживание в дикой природе	12
Запугивание	16
Сила	25
Скрытность	10
Сопротивление магии	15
Сопротивление убеждению	15
Стойкость	22
Храбрость	18

Броня	15
Регенерация	—

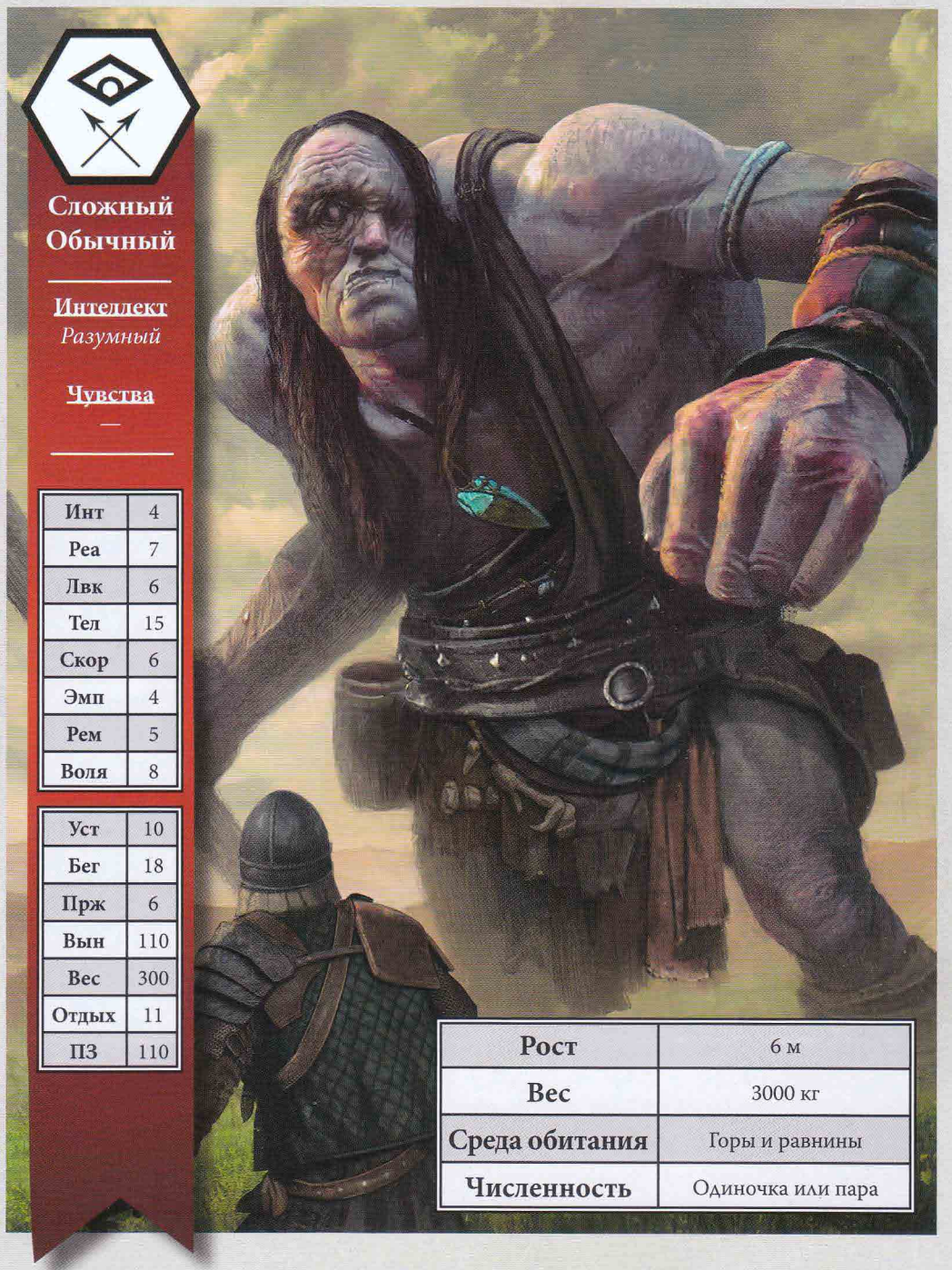
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Сбивание с ног, ошеломление

Восприимчивость
Масло против огров

Уклонение	16
Изменение позиции	14
Блокирование	15

Награда
1200 крон

Добыча
Глаз циклопа (×1) Кости циклопа (×3d6) Кристаллическая эссенция (×1d6/2) Мозг циклопа (×1) Язык циклопа (×1)



Сложный
Обычный

Интеллект
Разумный

Чувства
—

Инт	4
Реа	7
Лвк	6
Тел	15
Скор	6
Эмп	4
Рем	5
Воля	8

Уст	10
Бег	18
Прж	6
Вын	110
Вес	300
Отдых	11
ПЗ	110

Рост	6 м
Вес	3000 кг
Среда обитания	Горы и равнины
Численность	Одиночка или пара

Циклоп

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

Циклопы — твари странные, как по мне. Они чем-то похожи на людей: носят одежду, у некоторых есть оружие. Но многие считают их чудовищами. Видать, потому что циклопы просто рычат на людей и стараются их раздавить, коли те подойдут слишком близко. Говорят, циклопы разумны, просто туповаты. Такой отхватит себе кусок земли и убивает всех, кто туда зайдёт: людей, лошадей, других циклопов — неважно. Слыхал я от одного скеллигца в порту, что циклоп видит не дальше трёх-четырёх метров. Так что, если держаться подальше, он тебя просто не разглядит.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 15)

Циклопы — один из многих видов огров, обладающих зачатками интеллекта. Но умными их не назовёшь. Впрочем, циклопу не нужны мозги, чтобы вас убить. А вот вам они понадобятся, чтобы выжить. Когда на вас несётся циклоп, дико вопя и размахивая руками, разумнее отойти в сторону.

В ближнем бою удары циклопа смертельны. У него огромные руки, и одним махом он сбивает сразу несколько противников, а если с размаху ударит кулаком по земле, тут и вовсе выжить невозможно. Если хотите жить, не стойте под рукой у циклопа. Особенно если в этой руке зажато какое-нибудь тяжёлое дробящее оружие вроде дерева.

Чтобы убить циклопа, нужна хитрость. Против него лучше выходить сообща. Велите лучникам стрелять ему в глаз, смазав наконечники стрел маслом против огров. Если с вами маг, пусть он дезориентирует чудовище заклинанием. Хотя на циклопов магия действует слабее, тварь наверняка будет сбита с толку и придёт в ярость. И пока циклоп месит кулаками всё вокруг, у лучников будет время прицелиться.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар дубиной	15	Д	7d6 + 8	20	—	Длинное, сбивающее с ног (75 %), сокрушающая сила, дезориентирующее (–2)	1
Удар кулаком	16	Д	6d6	15	—	Длинное, сбивающее с ног (50 %), сокрушающая сила	2

Способность: Дикий бег

В качестве действия полного хода циклоп может, бешено размахивая руками, атаковать с разбега цель не более чем в 10 метрах. Циклопу необязательно бежать по прямой, он может огибать углы и перепрыгивать расщелины. Все, кто окажется в пределах 2 метров от бегущего циклопа, вынуждены будут защищаться от его удара кулаком. Если цель не сумеет защититься, она получит урон, как если бы по ней попали кулаком.

Способность: Безумная дезориентация

Когда циклопа магически **дезориентируют**, он вместо этого приходит в ярость и замешательство. Вместо **дезориентации** он в свой следующий ход атакует ближайшую цель. Целью может стать любой персонаж, существо или предмет высотой не менее 1,75 м. Если в пределах досягаемости циклопа таких целей несколько, он бросает кости, чтобы определить, кого атаковать. К следующему раунду циклоп приходит в себя.

Способность: Размашистый удар

В качестве действия полного хода циклоп может совершить Размашистый удар дубиной или кулаком. Он проводит одну атаку (удар дубиной или удар кулаком) со штрафом –3. При этом все цели в пределах досягаемости и конуса зрения циклопа должны защищаться, а при провале получают урон.

Способность: Удар в землю

В качестве действия полного хода циклоп может ударить кулаками в землю, создавая вокруг себя ударную волну радиусом 4 метра. Все в этой зоне должны совершить проверку Атлетики со СЛ 16. При провале цель **сбита с ног** и должна пройти испытание Устойчивости.

Способность: Преимущество в росте

По голове циклопа можно попасть только длинным или дистанционным оружием. Также можно попасть, если персонаж поднимется на уровень головы циклопа или сам циклоп по какой-либо причине опустит голову. В остальных случаях тот, кому при проверке места попадания выпала голова, должен совершать повторные броски, пока не получит другую часть тела.

Основы навыков	
Атлетика	14
Борьба	13
Внимание	12
Выживание в дикой природе	14
Запугивание	14
Знание ловушек	16
Изготовление	14
Обман	15
Сила	17
Скрытность	14
Сопротивление магии	13
Сопротивление убеждению	12
Стойкость	15
Убеждение	11
Храбрость	14
Язык: всеобщий	10
Язык: гоблинский	10

Броня	3
Регенерация	—

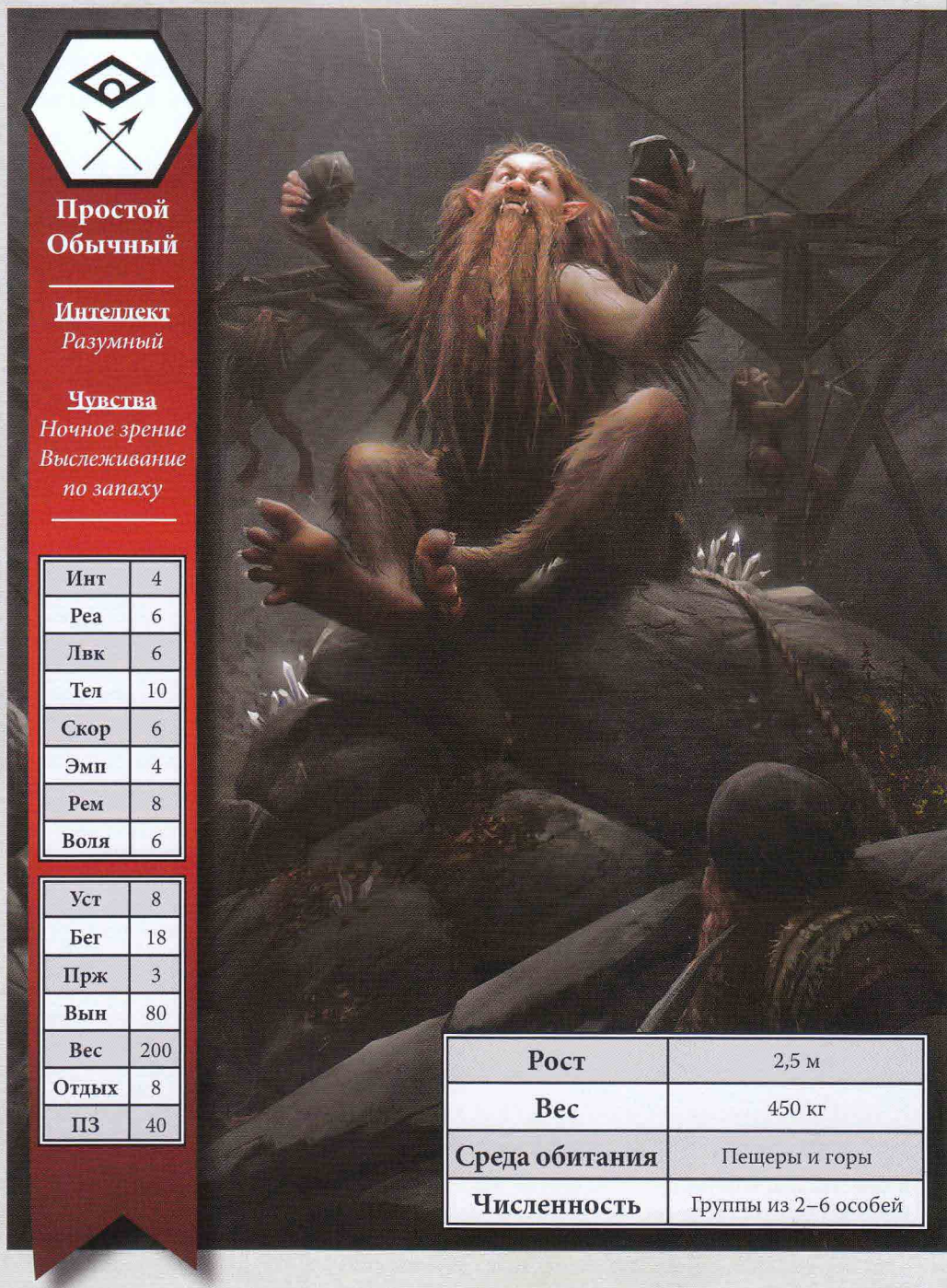
Сопротивление
—
Невосприимчивость
—

Восприимчивость
Масло против огров

Уклонение	15
Изменение позиции	14
Блокирование	13

Награда
25 крон

Добыча
Волосы стучака (×2d6) Зубы стучака (×1d6 / 2) Пальцы стучака (×1d6)



Простой
Обычный

Интеллект
Разумный

Чувства
Ночное зрение
Выслеживание по запаху

Инт	4
Реа	6
Лвк	6
Тел	10
Скор	6
Эмп	4
Рем	8
Воля	6

Уст	8
Бег	18
Прж	3
Вын	80
Вес	200
Отдых	8
ПЗ	40

Рост	2,5 м
Вес	450 кг
Среда обитания	Пещеры и горы
Численность	Группы из 2–6 особей

Стучак

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 15)

Ежели услышишь, как краснолюды поминают стучаков, скорее всего, говорят вот об этих ублюдках. Видишь ли, мы в горах не одни, и порой приходится иметь дело с «соседями». Кобольды, гоблины и прочие ещё ничего. А вот стучаки, они же кнакеры, полтердуки и как их там ещё — хуже не придумаешь. Они прячутся в шахтах и подстраивают горнякам ловушки. Порой они сами приходят и навешивают бедолагам тумаков, а потом сваливают обратно в тоннели. Слыхал я, некоторые горняки носят с собой куски меди и на ходу стучат ими по каменным стенам тоннелей. Видать, это как-то отпугивает стучаков.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 17)

Стучаки — существа любопытные. Их тело покрыто мехом, а размером они значительно крупнее среднего мужчины. Стучаки носят заплетённую в косы бороду до пола и шлёпают огромными босыми ступнями.

Стучаков всегда притягивала руда. Они предпочитают жить в пещерах и горах, где есть богатые залежи металлов. Существа эти любят проказы и постоянно доставляют проблемы горнякам: крадут припасы, сбивают лестницы и устраивают жуткий грохот, стуча по стенам шахты и по каскам самых невнимательных горняков. Редко они делают что-то серьёзнее этих выходок. Стучаки — шутники, а не убийцы.

На самом деле, если стучака подкупить водкой, его можно убедить перестать проказничать и сделать что-нибудь полезное. Из стучаков получаются отличные «скакуны»: они бегают быстро, как лошади, и способны перетаскивать тяжести. Их врождённое умение находить руду тоже может принести пользу.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар кулаком	13	Д	2d6+4	10	—	—	1

Способность: Любовь к руде

У стучаков есть особое чувство, помогающее искать руду. В качестве действия стучак может автоматически найти любой повсеместный или обычный минерал или руду, которые встречаются в этом регионе. Кроме того, стучаки получают бонус +3 к поиску минералов или руды при собирании.

Способность: Движение скачками

Не тратя действия, стучак может встать на четвереньки, чтобы повысить свою Скорость до 12. При этом Бег его увеличивается до 36, а Прыжок — до 7. Стоя на четвереньках, стучак не может ничего делать руками.

Я уже сбился со счёта, сколько раз меня и моих братьев вызывали в Махакам приструнить стучаков или кобольдов. Чаще всего огры просто докучают: крадут инструменты, пугают горняков и ломают мостки. Само по себе это опасно, но не настолько, как кровожадный шарлей или тролль.

Пару лет назад мы с Вазом провели три дня в глубине махакамского рудника, перелезая через растяжки и обходя замаскированные провалы, а в итоге наткнулись на кучку стучаков, что нападали на шахтёров и крали у них выпивку. Признаюсь, они нас изрядно достали. Переговоры сразу не задались: эти волосатые твари начали швыряться в нас камнями. К счастью, среди них нашлись ребята пособразительнее, а вовремя сотворённый Аксий позволил их убедить.

Эрланд из Ларвика

Основы навыков	
Атлетика	10
Борьба	14
Внимание	11
Выживание в дикой природе	12
Запугивание	15
Изготовление	17
Сила	18
Скрытность	12
Сопротивление магии	14
Сопротивление убеждению	12
Стойкость	16
Убеждение	9
Храбрость	16
Язык: всеобщий	8

Броня	12
Регенерация	3

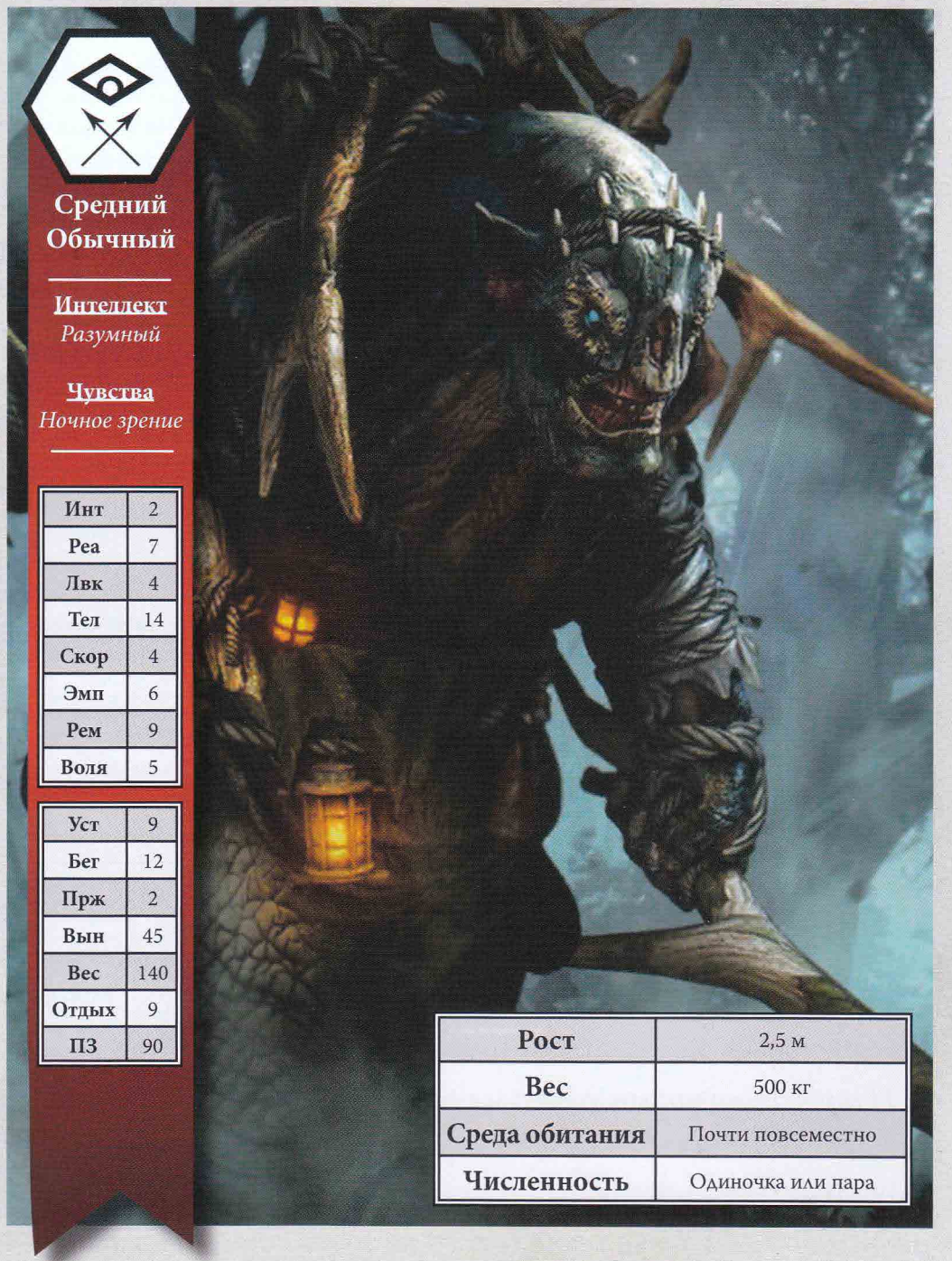
Сопротивление
Дробящий и колющий урон
Невосприимчивость
Сбивание с ног, кровотечение

Восприимчивость
Масло против огров, отравление

Уклонение	14
Изменение позиции	10
Блокирование	15

Награда
800 крон

Добыча
Кожа (×1d6)
Обычные предметы (×1d6)
Печень тролля (×1)
Шкура тролля (×1d6)
Жилы (×2d6)
Язык тролля (×1)



Средний
Обычный

Интеллект
Разумный

Чувства
Ночное зрение

Инт	2
Реа	7
Лвк	4
Тел	14
Скор	4
Эмп	6
Рем	9
Воля	5

Уст	9
Бег	12
Прж	2
Вын	45
Вес	140
Отдых	9
ПЗ	90

Рост	2,5 м
Вес	500 кг
Среда обитания	Почти повсеместно
Численность	Одиночка или пара

Тролль

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 10)

Ха! Признаюсь, нравятся мне тролли! Многие их боятся, мол, чудовища, а по-моему, тролли забавные, когда познакомишься с ними поближе. Кто-то называет их мостовыми троллями, кто-то — пещерными, а всё одно. Из всех огров с ними проще всего найти общий язык. Тролли любят водку и не блещут умом, так что в случае чего с ними нетрудно справиться. Слыхал я, что тролли состоят из камня. Не уверен, но похоже на правду. Они тяжёлые и непробиваемо тупые! Говорят, если доведётся биться с троллем, заведи его в воду. Он же тяжёлый — потонет, и дело с концом!

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 14)

Неважно, живут ли они в лесу, в горах, в пещере или под мостом, — у всех троллей есть две общие черты: глупость и любовь к водке. Они неагрессивны от природы, хоть и чудовища. Большинство троллей предпочитают просто напиться и уснуть. Да сами у них спросите!

Но если тролля разозлить, он становится опасен. Тролль умеет метко швырять валуны на большое расстояние. В ближнем бою опасность представляют кулаки тролля, а его крепкая шкура гарантирует, что бой закончится нескоро. Но зачем с троллем драться? У вас же есть водка! Если уж так вышло, превратите конфликт в дружескую попойку. Маслу против огров найдётся применение получше — например, против циклопа.

Тролли хорошо работают руками. Построенные ими мосты ценят за прочность. Плата за проход по мосту обычно невысока и зачастую, что неудивительно, привязана к местной цене на водку.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар кулаком	14	Д	5d6 + 2	15	—	Дезориентирующее (–0)	2

Способность: Метание валуна
В качестве действия тролль может взять ближайший валун или большой камень и метнуть его в цель на расстоянии не более 15 метров с основой атаки 17. Если цель не сумела защититься, она получает 6d6 урона в случайную часть тела — если это голова или туловище, цель должна пройти испытание Устойчивости со штрафом –1.

Имея дело с троллями, следует помнить, что они не люди, хоть и мыслят похоже. Большинство троллей видят в людях, эльфах и прочих расах не только друзей, но и еду. Договариваясь с троллем, сразу дайте ему понять, что, хоть вы и готовы торговаться, ваши слова стоит принимать всерьёз. Хотя зачастую для того, чтобы переубедить тролля, хватает бутылки водки или куска свежего мяса, среди них, как и среди людей, есть те, кто просто убьёт вас, а потом спокойно заберёт всё, что нужно, с вашего трупа. Иногда мне достаточно обнажить серебряный клинок, чтобы буйный тролль понял: со мной шутки плохи. А может, дело в моём кошачьем взгляде и серебряном медальоне. Если вы не ведьмак, советую на переговоры с троллем идти с компанией вояк или хотя бы с увесистым дрыном.

Эрланд из Ларвика

Нежеланный гость

1151 год, Ан Скеллиг
Расшифровал Киллиан из Бельхавена

Эрланд жалел, что приехал. Несильно, но всё же. Ведьмак мечтал вновь увидеть родину, может быть, даже побывать в Ларвике. Работа охотника на чудовищ редко приводила его на Скеллиге. В этот раз заплатить обещали мало, поскольку нанявшие его крестьяне были бедны, но всё же это была работа и возможность вновь увидеть Хиндарсфьялл. Эрланд, его кобыла Брон и его товарищ Ваз были готовы. Ведьмак принял обычную дозу «Грома» для усиления и смазал серебряный меч маслом против огров. Они остановились в низкогорье, поджидая циклопа, который терроризировал крестьян из низин. Эрланд сидел верхом на Брон, а Ваз ловко забрался на выступ скалы.

Засада сработала. Пообедав, циклоп отшвырнул в сторону кровавые остатки в виде копыт и шерсти. Чтобы дезориентировать огромного огра, Эрланд использовал магическую ловушку — особый ведьмачий знак. Ваз издалека прикрывал ведьмаку спину. Наёмник меткими выстрелами донимал разъярённое чудовище, отвлекая его от Эрланда. Серебряные стрелы одна за другой вонзались в шкуру циклопа, который размахивал мускулистыми руками прямо у Эрланда над головой.

Ведьмак пригнулся и бросился вперёд, нанося колющие и режущие удары и при этом ловко управляя Брон. Проезжая мимо циклопа в пятый раз и пригибаясь под его правым хуком, Эрланд слишком поздно заметил левый кулак, летящий в его сторону. Громила рассёк воздух размашистым ударом. Получив в грудь здоровенным комком мяса и костей, Эрланд слетел с лошади и ударился о землю. Пытаясь восстановить дыхание, он быстро проверил, нет ли на груди ран. На нагруднике красовалась болезненная вмятина. Он двигался слишком медленно, а ещё одного удара здоровенным кулаком его броня наверняка не выдержала бы. Но Эрланда это не волновало.

Ведьмак перекатился и встал на ноги. Тут он заметил на ближайшей скале маленькую фигурку. Не успев разглядеть, кто это, он согнулся, уворачиваясь от двойного удара. Хорошо хоть, циклоп решил атаковать его, а не лошадь. Брон заржала, лишившись наездника, и поспешно отбежала подальше, зная, что, если понадобится Эрланду, тот свистнет.

— Хорош играться! Убей его уже! — крикнул Ваз.

Эрланд хотел было ответить, но тут очередная стрела Ваза вонзилась циклопу в затылок. Чудовище обернулось, высматривая источник боли. И в этот момент маленький силуэт на скале, на высоте примерно двадцати футов, с яростным боевым кличем принялся швырять землю в глаз циклопу. Ребёнок радостно вскрикнул, когда чудовище взвыло от ярости, пытаясь протереть единственный глаз. Эрланд бросился вперёд, понимая, что секунда промедления может стоить ребёнку жизни. Он сотворил на противника знак Игни, окутывая пламенем нижнюю часть его тела, а Ваз в это время быстро выпустил стрелу прямо в огромную ладонь. Эрланд был уверен, что велел крестьянам держаться подальше. Он жалел, что не проследил, все ли выполнили приказ. Жалел, что сразу не заметил крохотного человечка, прятавшегося на скале.

Ведьмак сосредоточился на схватке, зная, как опасно отвлекаться во время боя. Он знал, что теперь, без лошади, он лишился преимущества. Эрланд не мог ударить чудовище в голову, если только оно не наклонится. Когда его кошачьи глаза встретились с единственным глазом циклопа, он принял решение отступить и свистнул кобыле. Если повезёт, чудовище забудет о ребёнке и сосредоточит всё внимание на нём. Брон прибежала на свист, и Эрланд с лёгкостью запрыгнул на неё. Стрела отвлекла циклопа и дала ведьмаку время убраться подальше.

— Ваз! Доберись до ребёнка, пока тот не решил прыгнуть на спину твари! — крикнул Эрланд товарищу.

Ведьмак поднял меч и протяжно закричал — циклоп бросился к нему, набирая скорость. За мгновение до того, как чудовище обрушило на него тяжёлые кулаки, ведьмак сотворил знак Квен, заключая себя и Брон в магическую сферу. Он видел, как от ударов циклопа разлетаются искры. Воздух разорвал вопль ярости — громадина подняла кулаки, готовясь обрушить их на защитный купол. Под её ударом жёлтая магия дрогнула и рассыпалась, едва защитив Эрланда. Когда циклоп отшатнулся от взрыва щита Квен, Эрланд воспользовался моментом и нанёс удар в живот, после чего отъехал подальше, увеличивая дистанцию. Он развернул Брон, готовясь к следующему разбегу циклопа. Ведьмак видел, как позади чудовища Ваз одной рукой схватил мальчишку и швырнул его на мягкий мох.

Чудовище вырывало стрелы из своей шкуры и с рыком бросало в стороны. Уродливая кожа была измазана красным. Эрланд встретился глазами с Вазом и кивнул, вскидывая руку и сотворяя знак Аксий. Белые огоньки заплясали вокруг головы циклопа. Эрланд нахмурился, концентрируясь на знаке. Ваз глубоко вздохнул и с обнажённым мечом прыгнул со скалы прямо на широкую спину циклопа. Мощным ударом наёмник рубанул по шее чудовища. Из раны хлынула тугая струя крови, и циклоп, пошатываясь, потянулся было рукой к шее, но осел на землю.

Тело упало на колени, а потом повалилось с глухим ударом. Ваз успел спрыгнуть с падающего трупа и перекатился по траве к Эрланду. Улыбаясь, Эрланд вытер клинок и сунул обратно в ножны.

— Я думал, ты его застрелишь. С ребёнком всё в порядке?

— В порядке, — хмыкнул Ваз, поднимаясь на ноги и подходя к своему мечу, застрявшему в шее циклопа. — Я не собираюсь каждый раз быть нянькой, Эрланд.

Дракониды

Дракониды — одни из худших тварей, на каких только можно охотиться. Их шкура подобна латным доспехам. Крылья поднимают их в воздух на сотни футов, а выдыхаемый некоторыми огонь сжигает плоть до костей. Хуже всего, что большинство аристократов нанимают ведьмаков приручить такую тварь, а не убить. Они думают, что драконида можно держать дома, как собачку.

Эрланд из Ларвика

Истинные драконы — высшие из чудовищ. Они одновременно завораживают и пугают. Драконы мудры (порой мудрее, чем люди), велики, сильны и настолько быстры, что убить их почти невозможно. Ведьмаки редко на них охотятся, ибо истинные драконы — разумные существа, предпочитающие жить подальше от людей. Но существует немало подобных драконам существ, которых называют драконидами. Куролиски, виверны и василиски обладают многими чертами драконов, но истинными драконами не являются, а потому ведьмаки часто берут на них заказы. Впрочем, у драконов и драконидов есть много общего. Например, дракониды практически всегда крылаты и по возможности нападают на жертву с воздуха, как и истинные драконы. Некоторые из них достаточно крупны, чтобы утаскивать овец и коров. Также дракониды пользуются разным естественным оружием. Обычно у них острые когти, клыкастая пасть и хлёсткий хвост. Некоторые атакуют острым как бритва клювом столь метко, что жертва уже через несколько секунд умирает от потери крови. Подобно зелёным драконам, у многих драконидов есть ядовитые клыки или шипы на хвосте. И так же как «старшие братья», некоторые дракониды плюются огнём — такие твари наиболее опасны.

Простолюдинам кажется, что крупная чешуйчатая летучая тварь, охотящаяся на людей и овец, — это обязательно дракон. Честно говоря, по-своему они недалеки от правды. Но ведьмаки знают разницу. Они знают, что на самом деле никто из драконидов не умеет обращать в камень взглядом и ни у кого из них, в отличие от истинных драконов, нет сокровищ. Дракониды обычно живут в тёмных влажных местах и охотятся из засады. Большинство ревностно следят, чтобы никто не заходил на их территорию, и убивают нарушителей. К счастью, почти все дракониды живут в одиночестве, максимум парами. Однако помните, что в период гнездования они становятся ещё свирепее. Если заметите гнездо драконида, скорее всего, вам уже ничто не поможет. Убегайте как можно быстрее и молитесь, чтобы драконид, на чью территорию вы зашли, в это время охотился на кого-нибудь ещё менее везучего.

Предполагают, что до прибытия первых людей драконы и дракониды обитали повсюду. Однако сейчас они крайне редки. Возможно, есть доля истины в человеческих и краснолюдских рассказах об охотниках на драконов. Самые известные — рубайлы из Кринфрида. Они утверждают, что перебили всех вилохвостов и ослизгов в Редании и прикончили четырёх истинных драконов. Дело это опасное, но при успехе очень доходное. Из тела дракона можно добыть редкие и дорогие алхимические и магические ингредиенты. Я слышал, некоторые друиды и маги приручают драконидов и стараются их сохранить. Но, скорее всего, они не получат особой поддержки от простого люда, для которого дракониды были и остаются героями кошмаров.

Брендон из Оксенфурта

Столкновения с драконидами

Дракониды нередко представляют собой серьёзную угрозу. Способность летать делает их весьма опасными. Они идеально подходят для сцен с единственным чудовищем.

Возможно, персонажам придётся спуститься в подвал поместья, чтобы изгнать оттуда злобного **куролиска**, грозящего расколотить все бочки с вином.

Персонажи могут повстречать **феникса**, которого когда-то (возможно, незаслуженно) убили жители соседнего города, и теперь он решил сжечь этот город дотла.

Персонажей может нанять аристократ или могущественный маг, чтобы поймать и приручить **ослизга**. Наниматель хочет держать ослизга у себя дома, как символ статуса и силы. Конечно, скоро он поймёт, что это весьма неудачная идея.

В качестве любопытного ответвления сюжета пусть маг даст персонажам яйцо **феникса** и попросит доставить его одному из своих коллег, чтобы тот изучил этот почти вымерший вид драконидов.

Основы навыков	
Атлетика	16
Борьба	17
Внимание	15
Выживание в дикой природе	13
Запугивание	15
Сила	17
Скрытность	15
Сопротивление магии	14
Стойкость	16
Храбрость	16

Броня	8
Регенерация	—

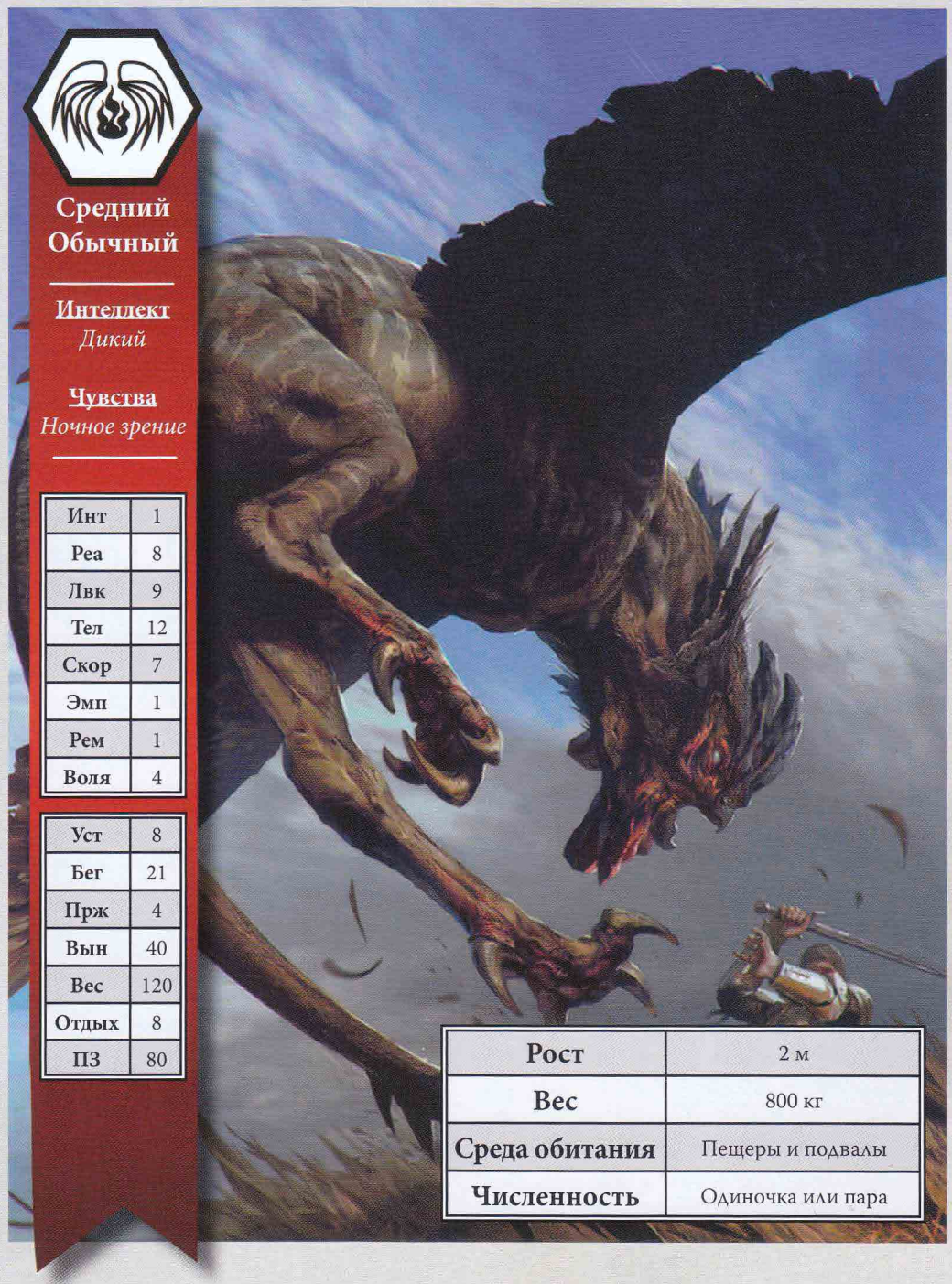
Сопротивление
Отравление
Невосприимчивость
—

Восприимчивость
Масло против драконидов

Уклонение	15
Изменение позиции	16
Блокирование	17

Награда
800 крон

Добыча
Желудок куролиска (×1)
Панцирь куролиска (×2d6)
Хвостовые перья куролиска (×1d6)
Экстракт яда (×1d6)



Средний
Обычный

Интеллект
Дикий

Чувства
Ночное зрение

Инт	1
Реа	8
Лвк	9
Тел	12
Скор	7
Эмп	1
Рем	1
Воля	4

Уст	8
Бег	21
Пржк	4
Вын	40
Вес	120
Отдых	8
ПЗ	80

Рост	2 м
Вес	800 кг
Среда обитания	Пещеры и подвалы
Численность	Одиночка или пара

Куролиск

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 15)

Все крестьяне знают, что, коли петухи друг друга шибко взлюбят, на свет появится куролиск. Петух отложит маленькое зелёное пятнистое яйцо и в ночи отнесёт его жабе, что сорок четыре дня будет то яйцо высиживать, пока не вылупится тварь. Так себе сделка для жабы: куролиск её первым делом скушает. Куролиск с рождения ненавидит всё, что видит, да так сильно, что может одним взглядом превратить в камень! Если придётся с ним драться, заставь его сесть на землю. Твари эти набрасываются сверху, терзая жертву когтями да клювом. А когда куролиск попытается обратить тебя в камень, достань зеркало и взгляд его отрази!

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 14)

Последний раз повторяю: куролиск — драконид, у него нет ничего общего с петухами. Он никого не превращает в камень, так что не прячьтесь за зеркалом, думая, что вы в безопасности.

Куролиски предпочитают тёмные и влажные места, в основном пещеры. Они могут поселиться и в винном погребе, за которым плохо присматривают. Так что будьте осторожнее, идя за очередной бутылкой, ибо куролиск хорошо вооружён. У него есть шипастый хвост, удар которым вызывает кровотечения, острые когти и ядовитый клюв. Советую захватить с собой эликсир «Иволга» и кровосвёртывающий порошок.

Куролиск любит нападать с воздуха, но эту проблему решает меткий бросок метательного оружия или выстрел из лука или арбалета. Летуны из них не ахти. Оказавшись на земле, куролиск чаще всего разгоняется и ненадолго взлетает, чтобы нанести удар когтистой лапой, когда наберёт достаточную скорость. Уйдите с пути куролиска, не спускайте с него глаз и следите за хвостом. Так куда проще увернуться от его когтей.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	17	К	5d6	15	—	Отравление (50 %)	1
Удар когтями	17	Р	4d6 + 3	10	—	Кровопускающее (50 %)	2
Взмах хвостом	17	Р	4d6 + 3	5	—	Кровопускающее (75 %), длинное	1
Взмах крылом	17	Д	2d6	5	—	Ошеломление (25 %)	1

Способность: Полёт

Пока у куролиска есть крылья, он может в качестве перемещения пролететь не более 7 метров по горизонтали или по вертикали. Находясь в воздухе, куролиск должен использовать для защиты изменение позиции. Куролиска можно сбить, только дезориентировав или нанеся ему одной атакой более 10 пунктов урона. Сбитый куролиск должен совершить проверку Атлетики со СЛ 18 и при провале получает урон от падения, зависящий от высоты, с которой он упал.

Во время полёта куролиск может разделить перемещение: пролететь немного, совершить атаку, а потом потратить оставшиеся метры.

Способность: Атака с разбега

Куролиск может в качестве действия полного хода совершить Атаку с разбега на расстояние не более 10 метров и провести один удар когтями с основой 14. Если цель не сумела защититься, она получает 7d6 урона в туловище и отлетает на 6 метров. Если цель при этом во что-нибудь врежется, то получит Xd6 урона, где X — половина от количества метров, которое цель пролетела. Если цель успешно блокирует атаку, она должна совершить проверку Силы со СЛ 20, чтобы не отлететь от удара, как описано выше.

Если вас наняли охотиться на куролиска, всегда выясняйте зачем. У куролисков, как и у медведей, есть постоянная охотничья территория. Пока вы не заходите на территорию куролиска, проблем нет. Куролиски могут угрожать торговым путям, но частенько встречаются такие заказчики, которым просто захотелось их ярких перьев.

Эрланд из Ларвика

Основы навыков	
Атлетика	16
Борьба	15
Внимание	19
Выживание в дикой природе	14
Запугивание	15
Сила	15
Скрытность	14
Сопротивление магии	16
Сопротивление убеждению	16
Стойкость	14
Убеждение	13
Храбрость	17

Броня	10
Регенерация	—

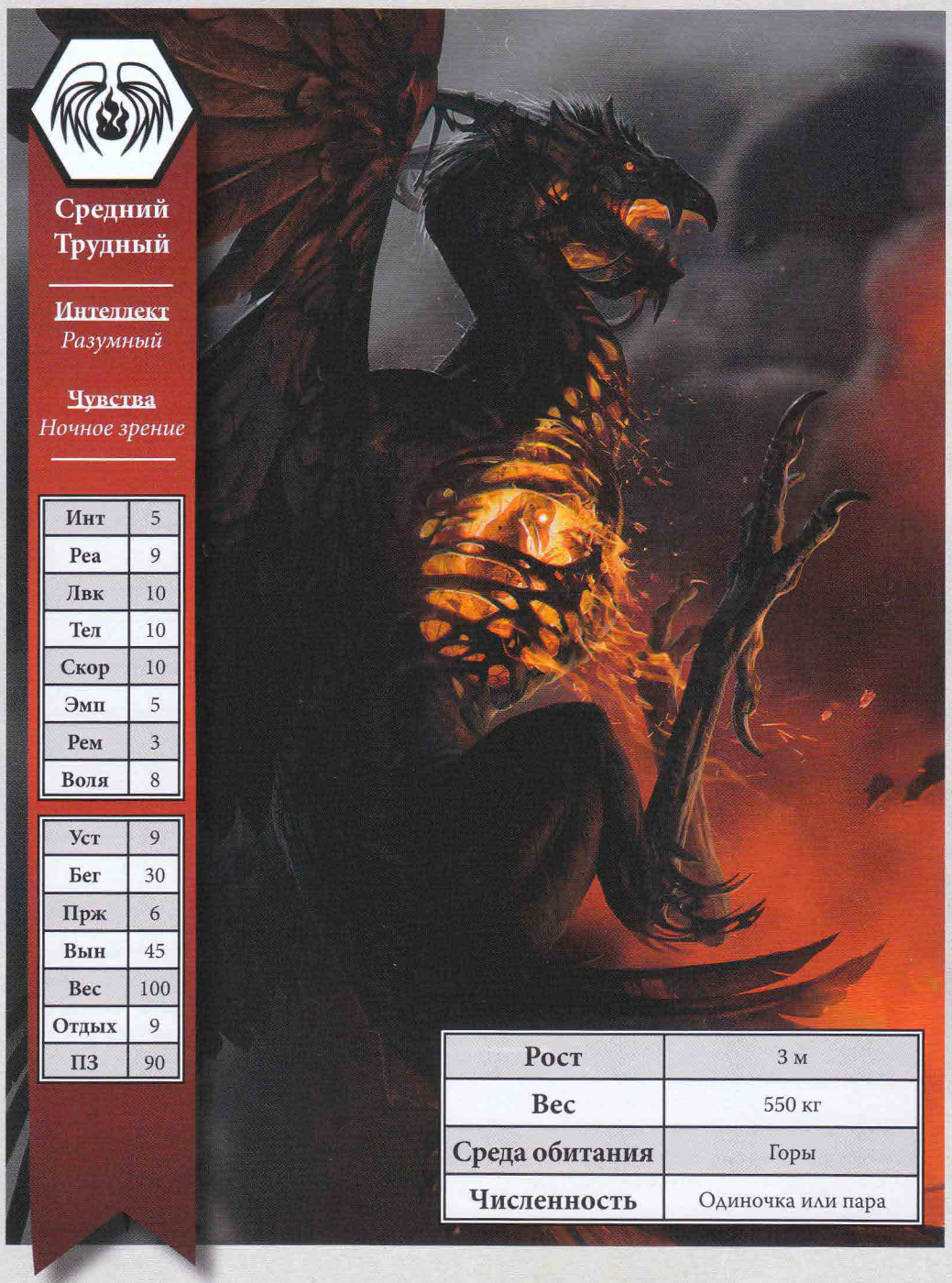
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Огонь, замораживание

Восприимчивость
Масло против драконидов, двимеритовые бомбы

Уклонение	17
Изменение позиции	16
Блокирование	16

Награда
1200 крон

Добыча
Дымная пыль (×1d6)
Пепел феникса (×2d6)
Перья феникса (×1d6)
Пятая эссенция (×1d6)
Эссенция пламени (×2d6)
Яйцо или детёныш феникса (×1)



Средний
Трудный

Интеллект
Разумный

Чувства
Ночное зрение

Инт	5
Реа	9
Лвк	10
Тел	10
Скор	10
Эмп	5
Рем	3
Воля	8

Уст	9
Бег	30
Прж	6
Вын	45
Вес	100
Отдых	9
ПЗ	90

Рост	3 м
Вес	550 кг
Среда обитания	Горы
Численность	Одиночка или пара

Феникс

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

Ничего себе! Даже ведьмак, с которым я странствовал, говорил, что фениксов не бывает. Я слыхал о дамах и лордах, что желали пошить себе одежду из фениксовых перьев, но думал, это сказки! Единственное, что я о фениксах знаю, — это что они состоят из огня и пепла. По слухам, фениксов привлекали могущественные маги огня, и если умирал маг, долго изучавший эту стихию, он превращался на заре в феникса. Если уж придётся иметь дело с такой птичкой, советую для начала с ней поговорить. Судя по легендам, они достаточно разумны — по крайней мере, для гигантских огненных птиц.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 18)

Фениксы — одни из редчайших чудовищ на Континенте, и многие учёные спорят, вымерли они или куда-то переселились. Если вдруг встретите феникса, первое и главное, что нужно сделать, — постараться с ним договориться. Хотя фениксы не разговаривают, с ними можно общаться. Если это не поможет, будьте осторожны: у них неплохой арсенал средств нападения, большинство из которых используют огонь.

Поджигать или замораживать феникса бесполезно: его тело пропитано магией огня. Но двимеритовая бомба не даст ему плеваться огнём и углями. Если вам удастся убить феникса, тело его вспыхнет и сгорит дотла, останутся лишь пепел да перья. Но среди этого мусора можно найти яйцо или даже детёныша феникса. По сути, это то же самое существо, которое вы только что убили. Оно сохранит воспоминания, просто станет маленьким.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Удар клювом	16	К	6d6	15	—		1
Удар когтями	16	Р	4d6	15	—	Кровопускающее (50 %)	2
Взмах крылом	16	Д	3d6	10	—	Горение (50 %), ошеломление (25 %)	1

Способность: Волна углей

В качестве действия полного хода феникс может пролететь не более 30 метров, оставляя за собой полосу тлеющих углей длиной 30 метров и шириной 6 метров. Все в этой зоне должны совершить проверку защиты со СЛ 18. При провале жертва получает по 1d6 урона в каждую часть тела и с вероятностью 75 % **загорается**. По окончании хода феникса землю в зоне поражения охватывает пламя. Любой, кто завершит свой ход в этой зоне, может **загореться** с вероятностью 75 %. Двимеритовые бомбы не дают использовать эту способность.

Способность: Поток огня

В качестве действия полного хода феникс может выдохнуть изо рта струю огня. Феникс совершает проверку атаки с основой 16 по цели в пределах 4 метров. Если эта цель не сумела защититься, она получает 4d6 урона и с вероятностью 75 % **загорается**. Феникс может использовать эту способность максимум три раунда, после чего должен охладиться (минимум 1 раунд), прежде чем снова её использовать. Каждый раунд феникс может выбирать новую цель. Двимеритовые бомбы не дают использовать эту способность.

Способность: Пламенное перерождение

Тело феникса сияет от магии, освещая всё вокруг с яркостью факела. Если у феникса остаётся менее 0 ПЗ, его тело вспыхивает. Все в пределах 4 метров от феникса **загораются** с вероятностью 50 %, а все, кто находится на дистанции ближнего боя, получают 3d6 урона по всем частям тела и **загораются**. После взрыва тело феникса превращается в пепел, среди которого можно найти добычу. Если это был молодой феникс, в пепле окажется его яйцо, а если взрослый — детёныш. Детёныш настроен агрессивно к тем, кто убил его мать, но все его характеристики — как у обычной птицы (см. стр. 311 основной книги правил).

Способность: Полёт

Пока у феникса есть крылья, он может в качестве перемещения пролететь не более 10 метров по горизонтали или вертикали. Находясь в воздухе, феникс должен использовать для защиты изменение позиции. Феникса можно сбить, только дезориентировав или нанеся ему более 10 пунктов урона одной атакой. Сбитый феникс должен совершить проверку Атлетики со СЛ 18 и при провале получает урон от падения, зависящий от высоты, с которой он упал.

Во время полёта феникс может разделить перемещение: пролететь немного, совершить атаку и потом потратить оставшиеся метры.

Способность: Выброс пепла

В качестве действия феникс может взмахнуть крыльями и выбросить 10-метровый конус пепла. Все в этом конусе должны совершить проверку защиты со СЛ 16, чтобы не **ослепнуть** на 1d6 раундов.

Основы навыков	
Атлетика	19
Борьба	17
Внимание	18
Выживание в дикой природе	17
Запугивание	16
Сила	18
Скрытность	16
Сопротивление магии	16
Стойкость	17
Храбрость	17

Броня	16
Регенерация	—

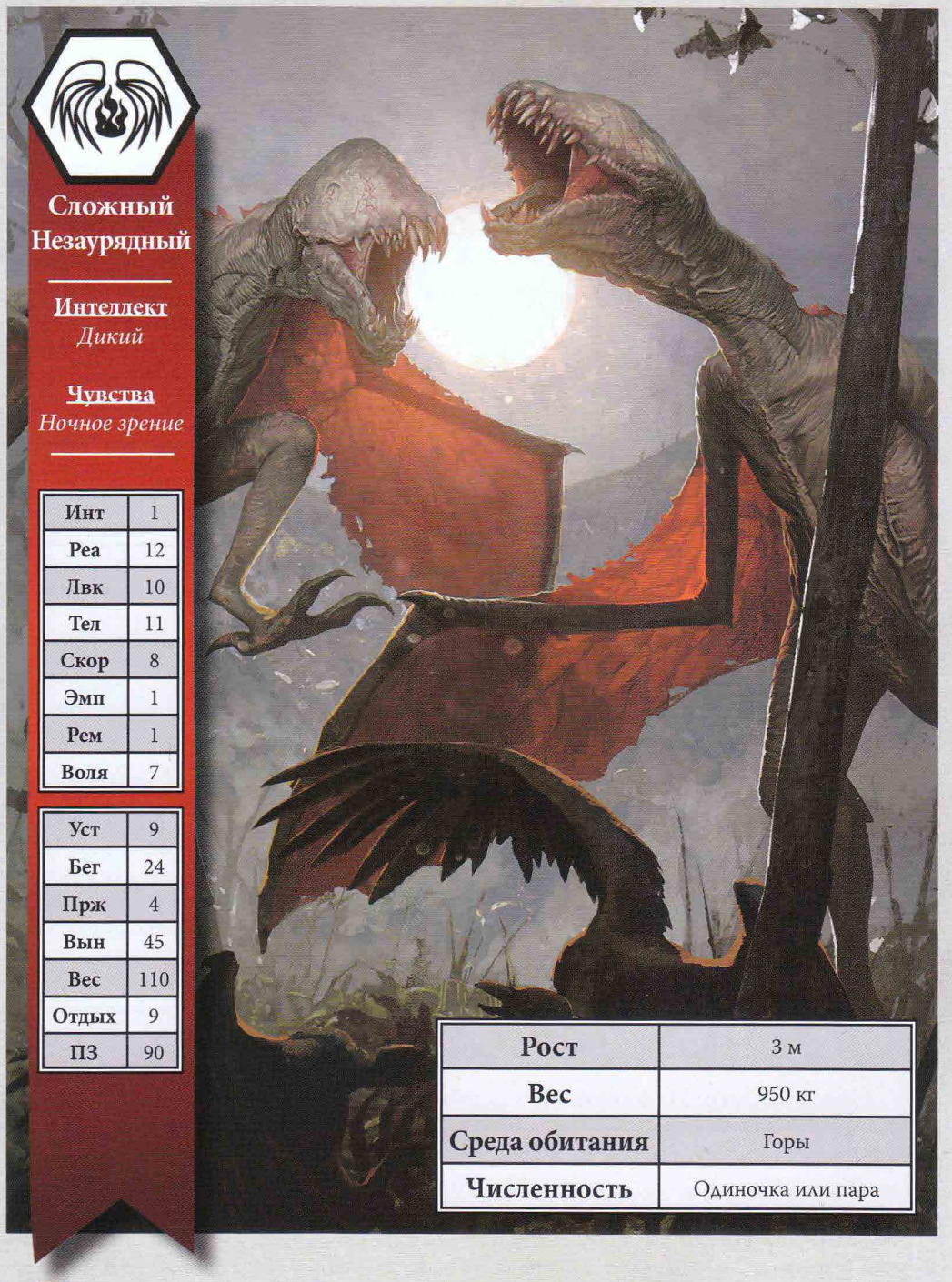
Сопротивление
Колющий и режущий урон, огонь
Невосприимчивость
—

Восприимчивость
Масло против драконидов

Уклонение	17
Изменение позиции	19
Блокирование	18

Награда
1500 крон

Добыча
Голосовые связки ослизга (×1d6/2) Когти ослизга (×1d6) Чешуя ослизга (×2d6) Экстракт яда (×2d6)



Сложный Незаурядный

Интеллект
Дикий

Чувства
Ночное зрение

Инт	1
Реа	12
Лвк	10
Тел	11
Скор	8
Эмп	1
Рем	1
Воля	7

Уст	9
Бег	24
Прж	4
Вын	45
Вес	110
Отдых	9
ПЗ	90

Рост	3 м
Вес	950 кг
Среда обитания	Горы
Численность	Одиночка или пара

Ослизг

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 18)

Ослизг, он же дракоящерица, — тварь премерзкая. Это такая порода драконов. Они помельче зелёных или красных, но всё равно здоровые, гадкие и владеют драконьей магией. Кое-кто болтает о больших белых ослизгах без глаз, но все знают, что ослизги — крапчато-зелёные, с зубастой птичьей харей! Они любят жить на болотах. Встретив ослизга, следи за его хвостом! Он им машет так быстро и с такой силой, что хрен парируешь. На Яруге поговаривают, что, если скормить ослизгу рыбу, вымоченную в меду и обёрнутую речным камышом, чудовище смилостивится. Но что-то я не слышал, чтобы кто-нибудь так делал.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 16)

Многие крестьяне путают ослизга с куда менее опасным вилохвостом. Кстати, об ошибках: некоторые считают, что ослизга можно задобрить едой. На самом деле это верная смерть. Для ослизга вы — еда. Это идеальный хищник, одинаково хорошо сражающийся на земле и в воздухе. Широко известен его длинный плетевидный хвост, которым ослизг наносит размашистые удары. Хвост ядовит, и тварь им машет так быстро, что даже опытный ведьмак не успеет увернуться. Один удар оставляет на теле ужасные раны. Впрочем, хвост — не единственное оружие ослизга. Этот драконид умеет плеваться огнём и ошеломлять противников звуком, делая их лёгкой добычей.

Только с хорошей подготовкой можно хотя бы надеяться убить ослизга. Но даже тогда это будет схватка со смертью. Ни разу не слышал, чтобы кто-то убил ослизга без масла против драконидов или какого-либо способа нейтрализовать его яд. Можно сбить ослизга бомбой «Картечь» — это позволит выиграть время. Рассредоточившись, вы снизите потери от его хвоста. Вероятно, знак Квен, как и защита от огня, поможет вам продержаться достаточно долго, чтобы нанести чудовищу последний удар. Но в сражении с этой тварью ни в чём нельзя быть уверенным.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	20	К	7d6+2	20	—	Пробивающее броню	1
Удар когтями	20	Р	6d6+2	15	—	Кровопускающее (50%)	2
Взмах хвостом	20	К/Р	6d6	15	—	Длинное, кровопускающее (50%), отравление (75%), сокрушающая сила	1

Способность: Огненный шар

В качестве действия ослизг может совершить проверку атаки с основой 18 и плюнуть огненным шаром на расстояние не более 8 метров. Если цель не сумела защититься от этой атаки, она получает 6d6 урона в случайную часть тела и с вероятностью 75% **загорается**.

Способность: Размашистый удар

В качестве действия полного хода ослизг может совершить Размашистый удар хвостом. Он проводит одну атаку (взмах хвостом) со штрафом –3. При этом все цели в пределах досягаемости и конуса зрения ослизга должны защищаться, а при провале получают урон.

Способность: Полёт

Пока у ослизга есть крылья, он может в качестве перемещения пролететь не более 8 метров по горизонтали или по вертикали. Находясь в воздухе, ослизг должен использовать для защиты изменение позиции. Ослизга можно сбить, только дезориентировав или нанеся ему более 10 пунктов урона одной атакой. Сбитый ослизг должен совершить проверку Атлетики со СЛ 24, чтобы не получить урон от падения, зависящий от высоты, с которой он упал.

Во время полёта ослизг может разделить перемещение: пролететь немного, совершить атаку и потом потратить оставшиеся метры.

Способность: Звуковая волна

В качестве действия полного хода ослизг может издать мощный направленный звук в 6-метровом конусе. Все в этом конусе должны совершить проверку изменения позиции со СЛ 16 (если изменение позиции не позволяет покинуть звуковой конус, проверка защиты считается проваленной) или блокировать атаку щитом. Если цель не сумела защититься, она получает 5d6 урона в туловище, отлетает на 4 метра и **ошеломлена**. Если цель успешно блокировала атаку, она должна совершить проверку Силы со СЛ 16 и при провале отлетает на 4 метра. Если при этом цель во что-нибудь врежется, она получит таранящий урон, как от лошади.

Огонь с небес

1163 год, северная Редания
Расшифровал Киллиан из Бельхавена

Существо, о котором ведьмаку доводилось лишь слышать, взлетело над крохотной реданской деревушкой. Из него сыпались угли и, падая на деревушку, вспыхивали пламенем. В грудной клетке существа сиял свет, а чёрные крылья сливались с затянутым тучами небом. Яркие глаза осматривали деревушку. Тут светящийся клюв раскрылся, и существо бросилось на крестьян.

Эрланд тронул лошадь вперёд, поглядывая на Найлу.

— Это феникс. Никогда их не видел. Кажется, он что-то ищет, — отметил ведьмак, пока они ехали.

— Но что именно? — спросила Найла, держась рядом на своей пятнистой кобыле.

Эрланд погнал скакуна в галоп, пока феникс гневно размахивал крыльями. Чудовище выбросило огромный конус пепла и сажи, окутавший убегающих селян.

На краю деревни ведьмак спешился и побежал, Найла за ним. Взгляд ведьмака метнулся к богато одетому человеку, выбежавшему из-за дома. Феникс тоже заметил беглеца и нырнул вниз, вытянув вперёд когтистые лапы. Недолго думая, Эрланд сбил наместника на землю и упал сам, спиной чувствуя жар от пролетевшего мимо феникса. Найла укрылась под балконом неподалёку.

— Он возвращается! Эрланд! Щит! — крикнула она.

Эрланд скатился с наместника и, лёжа на спине, всё же успел сотворить знак Квен. Когти царапнули щит, но не пробили.

Наместник в панике вскочил, бросился к ближайшему дому и рывком распахнул дверь. Когда Найла и Эрланд подошли, его тряс за плечи молодой торговец:

— Почему эта тварь напала на деревню?! Вы знаете?

— Это чудовище! Оно хочет нас всех сожрать! — выкрикнул наместник, дрожа всем телом.

Найла втолкнула его внутрь трактира, пока Эрланд, выхватив меч, следил за кружащим в небе чудовищем.

— Ведьмак сказал, чудовище разумно, значит, наверняка оно не просто так напало на вашу деревню. Что недавно изменилось? Что могло его разозлить? — Найла отвлекала мужчину, повернув его спиной к бою. — Ведьмак со всем разберётся, не беспокойтесь.

Теперь наместник увидел Найлу целиком. Она чуть ли не с ног до головы была в самоцветах и золоте. Она была красива, хоть и перепачкана дорожной пылью. Сразу видно, что эта женщина много странствовала и прекрасно владеет собой. Длинные чёрные волосы Найла собрала в косу, чтобы не мешались. Наместник замешкался, прежде чем ответить:

— Да мало что изменилось…

Не обращая внимания на ведьмака, феникс нырнул ко входу в трактир. Эрланд сотворил знак Аард, отталкивая и сбивая с курса чудовище. Феникс гневно закричал. Кивнув Эрланду, Найла обернулась к наместнику и успокаивающе улыбнулась:

— Похоже, вы ему не очень нравитесь, господин наместник.

Дородный мужчина слегка вспотел:

— Наверное, дело в рубке леса… и охоте… Мы осваиваем новый участок ближе к горам. Он очень плодородный, — быстро пояснил наместник.

Феникс взвился, оставляя за собой облако углей. Эрланд видел, как угли упали на соломенную крышу трактира.

— У нас мало времени, Найла!

— Эрланд, мы можем с ним поговорить?

Эрланд следил за парящим в небе фениксом.

— Что?

— Попробуем его остановить! — сказала Найла. Она выскочила из здания, чья крыша затрещала и начала проседать. — Мне кажется, лучше с ним поговорить, а не сражаться. Я же знаю, ты не любишь, когда тебя поджигают.

Эрланд вскинул голову и посмотрел на гигантскую птицу. Отложив меч, он грубо толкнул наместника на землю:

— Сядь.

На мгновение наместник испугался, но Найла склонилась над ним, успокаивая. Она взглянула на небо и крикнула:

— Мы хотим мира!

Существо взглянуло на них, после чего приземлилось на значительном удалении. Эрланд отметил, что в случае чего феникс успеет взлететь, прежде чем на него нападут.

— Позволь мне, Эрланд, — мягко сказала Найла. — Мне и раньше доводилось преодолевать языковые барьеры.

Она положила ладонь на плечо наместника и продолжила:

— Мы не хотим драться. Мы хотим мира.

Она потянулась вниз и сняла клинок в ножнах с пояса наместника. Гигантская птица ощетинилась, когда женщина взялась за оружие, но Найла быстро швырнула клинок под ноги существа:

— Мы хотим мира.

Феникс взглянул на меч, на Найлу, потом на её спутников. Подняв голову, он оглянулся на горы и пронзительно крикнул.

Найла кивнула, почтительно склонила голову и развела руками:

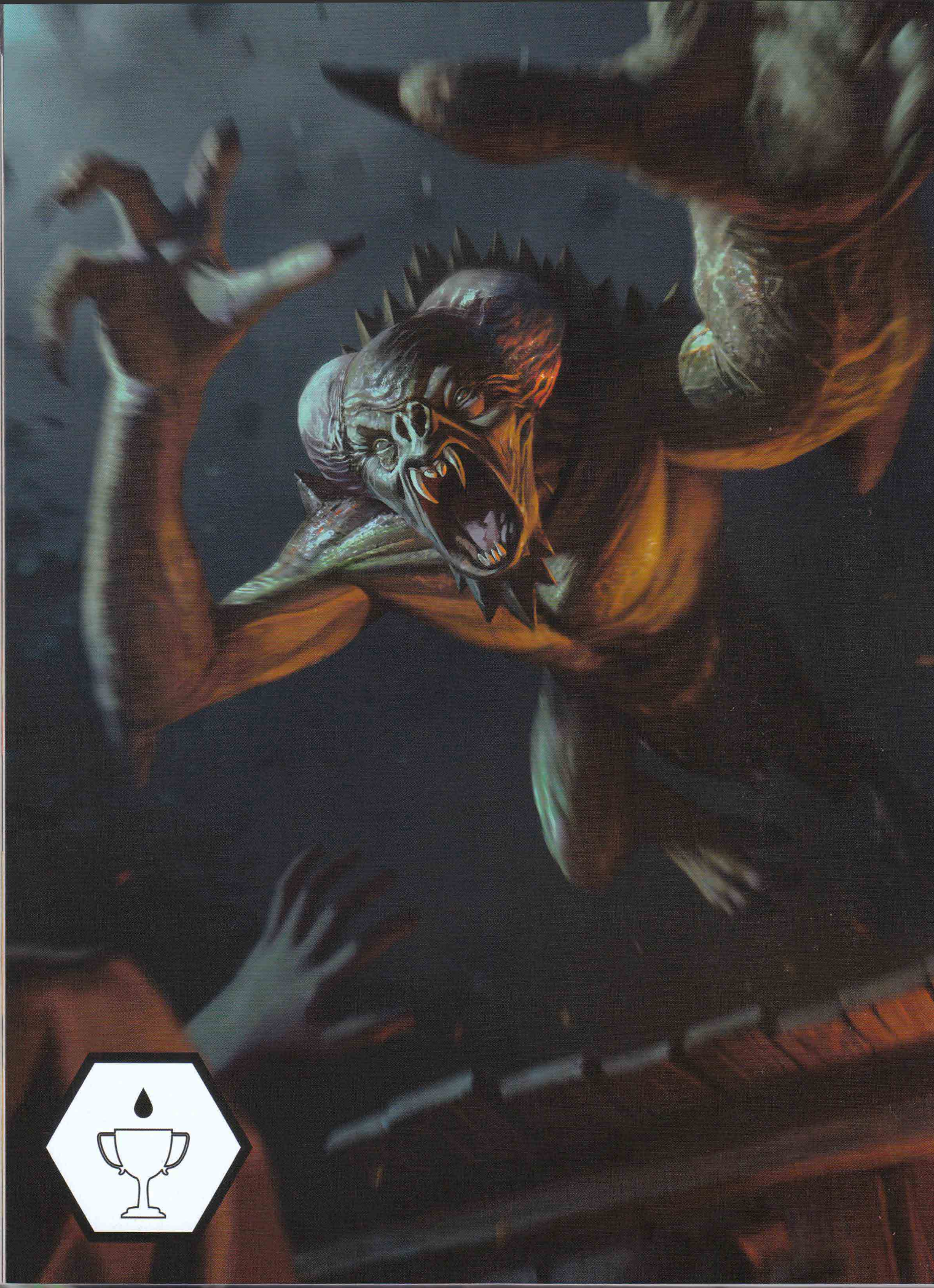
— Они нарушили твой покой. Я понимаю. Эти люди охотились на твою добычу и вырубали твои деревья. Верно?

Феникс издал трель и раскинул крылья. Рука Эрланда дёрнулась к мечу, но Найла схватила его за запястье:

— Они тебя обидели, но прояви милосердие. Они не понимают знаки фениксов. Теперь, когда они знают, что ты живёшь в горах, они и близко к тебе не подойдут. Верно, господин наместник?

Все тут же посмотрели на наместника, который, поняв, что пришла его очередь, согнулся в три погибели:

— Мы не будем разрабатывать землю у горы, если пти… если феникс перестанет жечь наши дома.



Вампиры

К встрече с любым вампиром, что слабее катакана, не нужно долго готовиться. Они достаточно умны и быстры, чтобы одержать верх над ведьмаком, но с ними легко справиться, если прижать к стенке. На тех, кто сильнее гаркаина, охотиться непросто. Они могут делаться невидимыми, морочить вам голову и двигаться куда быстрее любого человека.

Эрланд из Ларвика

Разновидностей вампиров так много, что их трудно все запомнить. Тем более что большинству из нас не очень-то хочется думать о кровососах. Все вампиры прибыли во время Сопряжения из какого-то своего измерения. Известно, что существуют высшие вампиры, живущие, возможно, среди нас, но, по-моему, мы просто решили о них не думать. Мы напридумывали кучу слабостей, которыми они якобы обладают. Мол, вампиры боятся чеснока, сгорают от прикосновения к освящённым реликвиям, не могут перейти через текущую воду. Всё это враки, отчаянные попытки убедить себя, что нам ничего не грозит. Высшие вампиры — это чудовища, от которых нас не избавят даже ведьмаки. Эти твари бессмертны, и мы для них — лишь мимолётное явление. Существует поверье, что тот, кто готов отдать свою бессмертную душу, может стать одним из них, если вампир выпьет его крови. Это тоже неправда. Вампиры — другая раса. По счастью, наиболее могущественным вампирам не нужно пить кровь. Самое интересное в вампирах — то, что многие из них умеют мгновенно залечивать серьёзные раны. Говорят, могущественных вампиров можно пронзить колом, расчленить и обезглавить, а они встанут как новенькие, хотя и не сразу. Пугающая мысль, особенно ночью.

Есть разновидности вампиров, которым нужно пить кровь. Некоторые из них гуманоидны, разумны и могут сойти за человека. Они предпочитают выглядеть как красивые соблазнительные женщины, чтобы завлекать жертв. Этим существам приходится жить среди нас или неподалёку, чтобы иметь под рукой постоянный источник крови. Некоторые могут становиться невидимыми или обращаться в туман, а ещё они невероятно проворны.

К счастью, чем больше мы исследуем разнообразных вампиров, тем менее похожими на людей они нам кажутся. Есть те, кто выглядит как огромные летучие мыши. Не стоит забывать, что, несмотря на чудовищный облик, они вполне разумны. Скорее всего, именно из-за своей внешности они предпочитают прятаться в тени и охотиться по ночам.

Кроме того, существуют низшие вампиры. Они, конечно, не столь разумны и не похожи на людей, скорее на животных. Но нехватку интеллекта они компенсируют яростью. Не знаю, вправе ли мы на самом деле считать их вампирами. Они с радостью рвут жертву на клочки, чтобы добраться до крови. Они лишены страха и любят охотиться группами. Как и большинство появившихся после Сопряжения чудовищ, они боятся серебра, хотя, учитывая их регенерацию, это не особо успокаивает. Говорят, если сжечь низшего вампира и развеять его прах, он умрёт. Однако следует помнить, что мифы и легенды нас не спасут. На самом деле они делают нас более уязвимыми, поскольку в большинстве своём неверны. Уж сколько рыцарей уверенно вытягивали руку с зажатым в ней символом Вечного Огня в надежде отпугнуть вампира, а тварь им эту руку отрывала.

Брендон из Оксенфурта

Столкновения с вампирами

Вампиры — ночные хищники, по интеллекту варьирующие от человека до животного. Их можно ввести в кампанию, где много интриг, или использовать в качестве жутких ужасов ночи.

Возможно, персонажей отправили в заброшенный оперный театр, где обосновалась **брукса**, решившая украсить свой дом всякой жутью и сотнями птичьих гнёзд. У персонажей есть выбор: сразиться с **бруксой** или сначала с ней поговорить.

В столице персонажи могут узнать о серии жестоких убийств, совершённых одним или несколькими **гаркаинами**. Нужно найти и остановить вампира прежде, чем он совершит следующее убийство.

Плюмард-одиночка не так опасен, но, возможно, персонажи наткнутся на громадную стаю из десятков этих чудовищ, затмевающую небо.

При желании можете подготовить персонажам особенно сложную задачу: их наймут разобраться с городским вампиром, а тот окажется **бруксой** и её ручными **гаркаинами**.

Основы навыков	
Атлетика	22
Борьба	23
Внимание	16
Выживание в дикой природе	16
Запугивание	18
Сила	17
Скрытность	18
Соблазнение	16
Сопротивление магии	18
Сопротивление убеждению	17
Стойкость	16
Убеждение	15
Харизма	13
Храбрость	17
Этикет	14

Броня	10
Регенерация	—

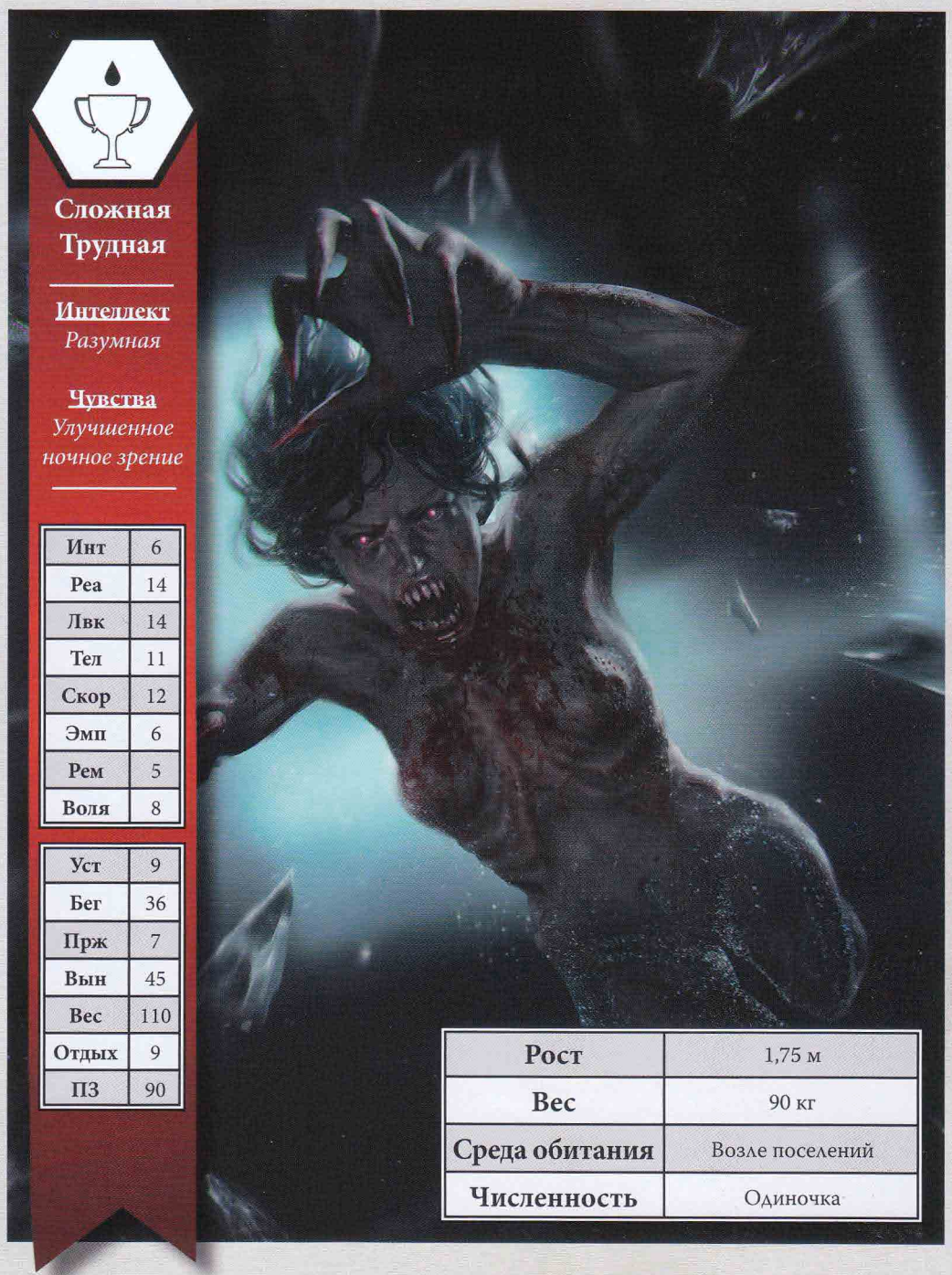
Сопротивление
Дезориентация, кровотечение, отравление
Невосприимчивость
Магическое обнаружение

Восприимчивость
Масло против вампиров, эликсир «Чёрная кровь», бомбы «Лунная пыль», огонь

Уклонение	20
Изменение позиции	22
Блокирование	24

Награда
2000 крон

Добыча
Зубы вампира (×1d6 / 2)
Кровь бруксы (×1d6)
Лимфа чудовища (×1d6 / 3)
Наезанская соль (×1d6 / 2)
Обычные предметы (×1d6)
Эссенция смерти (×2d6)



Сложная
Трудная

Интеллект
Разумная

Чувства
Улучшенное ночное зрение

Инт	6
Реа	14
Лвк	14
Тел	11
Скор	12
Эмп	6
Рем	5
Воля	8

Уст	9
Бег	36
Пржк	7
Вын	45
Вес	110
Отдых	9
ПЗ	90

Рост	1,75 м
Вес	90 кг
Среда обитания	Возле поселений
Численность	Одиночка

Брукса

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 18)

Может, дело в тёплом климате, но вампиры в основном держатся южнее. Приятель из Назаира рассказывал, что бруксы — это такие нимфы, вроде наяд, только испорченные тёмной магией и плотскими желаниями. По ночам они выходят и ложатся в постель с красивыми мужчинами, а потом высасывают из них кровь и убивают. В открытом бою ты бруксу вряд ли завалишь: она быстрее любого человека, её длинные когти остры как бритвы, а голосок пробивает стены почище тарана. Твоя задача — тянуть время, пока не рассветёт. Как только луч солнца коснётся её кожи, она вспыхнет, как трут!

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 16)

Если у чудовища хватает ума и хитрости скрываться среди людей, убить его очень трудно. Кроме того, бруксы — вампиры и, что ещё хуже, принадлежат к тем из них, кто невосприимчив к солнечному свету. Найти бруксу в человеческом поселении сложно, поскольку она способна затеряться среди людей. Идя по улицам ночью, прислушивайтесь, не раздастся ли тихое, но пронзительное пение, отдающееся в солнечном сплетении. Эту песню бруксы поют на родном языке, особенно когда напьются крови.

Ни в коем случае не берите заказ на разумного вампира — напоминаю, что эти существа умеют становиться невидимыми. Против этой способности обычные методы выявления невидимок малоэффективны. Кроме того, они атакуют с жуткой скоростью и оглушительно вопят.

Подкрасться к бруксе весьма сложно: эти вампиры тесно общаются с птицами, и те заранее предупреждают их о гостях. Если вы по недомыслию взялись добыть бруксу, постарайтесь использовать фактор внезапности. Пройдитесь по городу, прислушиваясь к пению птиц и запаху крови, проверьте самые тихие уголки богатых районов. Выберите место, где никто не потревожит вас и вашу жертву, выпейте «Чёрную кровь» и наполните воздух «Лунной пылью», знаками Ирден и Игни. Смажьте серебряный меч нужным маслом, вспомните всё, чему вас учили… и, может быть, вы выживете.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	24	К	5d6+3	10	—	Улучшенное пробивающее броню, Высасывание крови, кровопускающее (75%)	1
Удар когтями	24	К/Р	4d6+4	15	—	Пробивающее броню, кровопускающее (50%)	2

Способность: Телепатия

Брукса может, не тратя действия, телепатически пообщаться с любым персонажем на расстоянии до 20 метров.

Способность: Высасывание крови

Если брукса наносит урон укусом, цель получает дополнительно 2d6 урона, а брукса восстанавливает себе столько же ПЗ.

Способность: Звуковая волна

В качестве действия полного хода брукса может издать направленный звук в 6-метровом конусе. Все в этом конусе должны совершить проверку изменения позиции со СЛ 16 или блокировать атаку щитом. Если цель не сумела защититься, она получает 5d6 урона в туловище, отлетает на 4 метра и **ошеломлена**. Если цель успешно блокировала атаку, она должна совершить проверку Силы со СЛ 16 и при провале всё равно отлетает на 4 метра.

Способность: Связь с птицами

У дома бруксы свили гнёзда несколько мелких птиц. Все, кто окажется в пределах 20 метров от её жилища, должны совершить проверку Скрытности со СЛ 18. При провале птицы начинают щебетать, предупреждая бруксу об опасности. Брукса не знает, кто и в каком количестве к ней пришёл, но знает, с какой стороны.

Превращение: дева

Не тратя действия, брукса может замаскироваться под красивую женщину, непохожую на чудовище. В такой маскировке брукса неотличима от человека. Но если брукса использует какую-нибудь способность, кроме Телепатии или Связи с птицами, магическая маскировка спадёт и вампир примет свой истинный облик. Бомбы «Лунная пыль» не дают бруксе использовать эту способность.

Способность: Превосходная невидимость

В качестве действия брукса может стать невидимой. Это даёт ей +10 к Скрытности и +5 к атаке и защите. Даже если вы успешно прошли проверку Внимания, чтобы заметить бруксу, она получает бонус +3 к атаке и защите. Знак Ирден или бомба «Лунная пыль» делает бруксу частично видимой, что снижает её бонус к Скрытности до +5, а бонус к атаке до +3. Успешный удар по бруксе лишает её невидимости. Под действием эликсира «Чёрная кровь» брукса теряет эту способность.

Основы навыков	
Атлетика	17
Борьба	18
Внимание	17
Выживание в дикой природе	16
Запугивание	15
Сила	17
Скрытность	17
Сопротивление магии	17
Стойкость	16
Храбрость	16

Броня	0
Регенерация	—

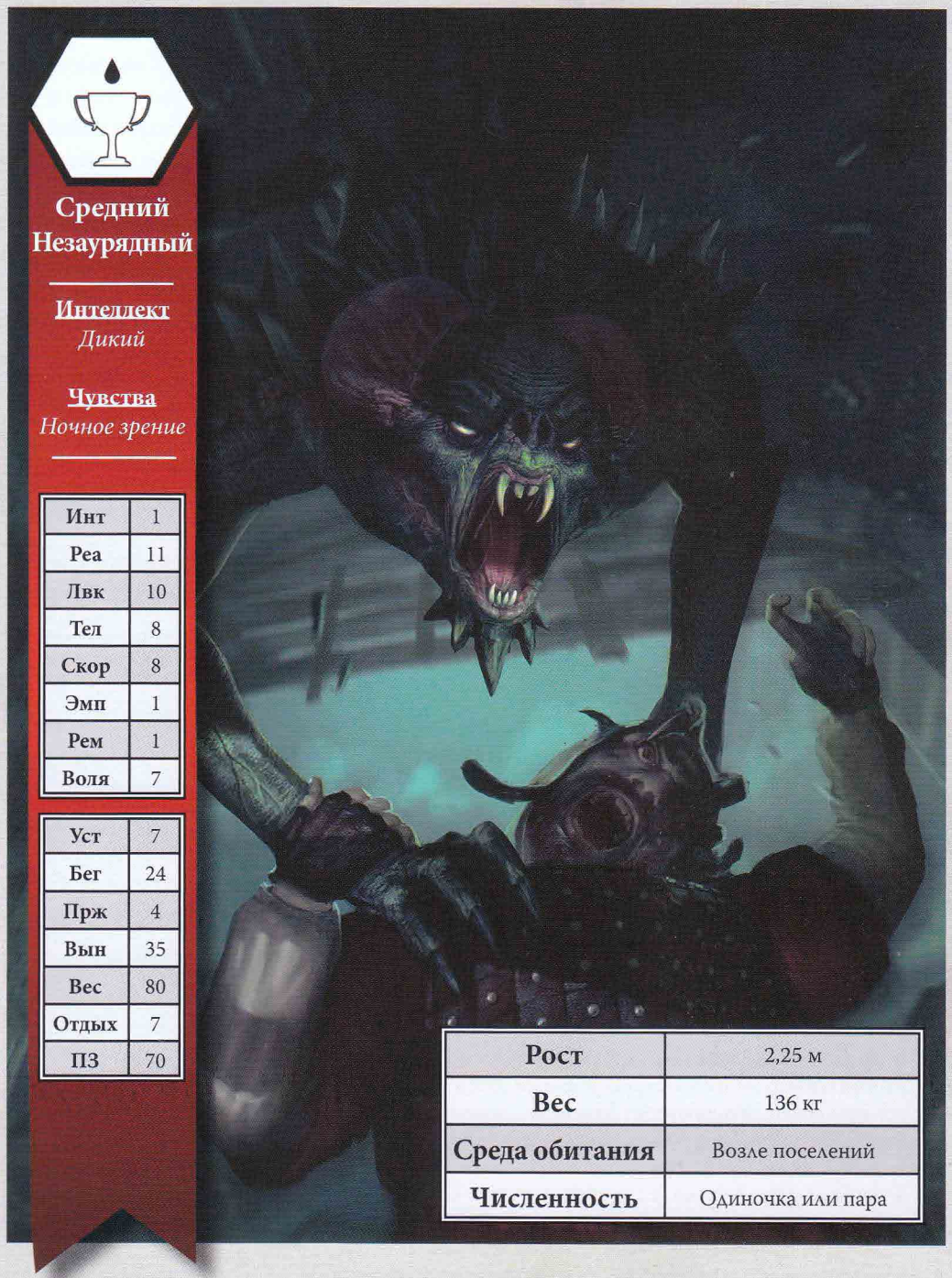
Сопротивление
Дезориентация
Невосприимчивость
Ужас

Восприимчивость
Масло против вампиров, эликсир «Чёрная кровь», двимеритовые бомбы

Уклонение	21
Изменение позиции	17
Блокирование	18

Награда
700 крон

Добыча
Лимфа чудовища (×1d6 / 3) Летательные перепонки (×1d6 / 3) Слюна гаркаина (×1d6)



Средний
Незаурядный

Интеллект
Дикий

Чувства
Ночное зрение

Инт	1
Реа	11
Лвк	10
Тел	8
Скор	8
Эмп	1
Рем	1
Воля	7

Уст	7
Бег	24
Прж	4
Вын	35
Вес	80
Отдых	7
ПЗ	70

Рост	2,25 м
Вес	136 кг
Среда обитания	Возле поселений
Численность	Одиночка или пара

Гаркаин

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 16)

Если видишь гаркаина — значит, уже поздно, так в народе говорят. Эта тварь настолько уродлива, что даже взгляд на неё парализует! Видал я этого кровососа на картинках, но во плоти встречать не доводилось. Если верить бабьей болтовне, в городах на юге стоит поглядывать на крыши. Гаркаины прячутся среди гаргулий и любят сверху набрасываться и разрывать добычу острыми когтями. Коли увидишь на крыше гаркаина, возьми зеркальце и сунь его твари в морду, да молитву вознеси — гаркаин тут же в камень обратится. Поговаривают, что многие гаргульи в столице Назаира раньше были гаркаинами, хе-хе.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 13)

В отличие от более разумных вампиров, гаркаины по интеллекту ближе к животным. Но охотиться на них всё равно непросто.

Эти вампиры живут стаями, как волки, под предводительством вожака.

Благодаря своей хитрости и невероятной ловкости в передвижении по вертикали гаркаины загоняют жертву в тупик, дезориентируют её ударами психической энергии, а потом рвут когтями.

Гаркаины пьют кровь не только ради выживания, но и ради извращённого удовольствия, которое они получают как от процесса, так и от самого убийства. После них остаются жуткие следы: кровь на потолке, кишки на стенах и всё такое.

Сражаясь с одним-двумя гаркаинами, в первую очередь остерегайтесь их психических ударов, а лучше возьмите двимеритовую бомбу, чтобы не дать гаркаину использовать эту способность. Получив слишком много психических ударов, вы станете лёгкой мишенью для удара с наскока — от него куда проще увернуться с ясной головой. Смажьте серебряное оружие маслом против вампиров и по возможности сражайтесь днём. Конечно же, это в идеале. К несчастью, большинство гаркаинов предпочитают охотиться по ночам.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	18	К	5d6	10	—	Кровопускающее (75 %)	1
Удар когтями	18	Р	4d6 + 4	15	—	Кровопускающее (25 %)	2

Уязвимость: чувствительность к солнцу

На солнце гаркаин слабеет и получает штраф –2 ко всем действиям. Штраф снимается, когда гаркаин уходит с солнечного света.

Способность: Огромный прыжок

В качестве перемещения гаркаин может прыгнуть с места на 10 метров по горизонтали или по вертикали.

Способность: Удар с наскока

В качестве действия полного хода гаркаин может прыгнуть на расстояние не более 10 метров и совершить одну атаку когтями по одной цели с основой 15. Такая атака наносит двойной урон и **сбивает** цель **с ног**.

Способность: Психический импульс

В качестве действия полного хода гаркаин может испустить Психический импульс. Все в пределах 6 метров от него должны совершить проверку Сопротивления магии со СЛ 16. При провале цель **ошеломлена** и получает штраф –2 к Вниманию на 1d6 раундов из-за двоения в глазах. **Ошеломление** влияет на все действия в каждый ход цели. Если цель, уже **ошеломлённая** Психическим импульсом гаркаина, не сумеет защититься от следующего Психического импульса, она должна пройти испытание Устойчивости. Если по цели попадают, пока она **дезориентирована**, действие **ошеломления** также заканчивается. Двимеритовые бомбы не позволяют использовать эту способность.

Неудивительно, что некоторые знаменитые убийцы, орудовавшие в больших городах, на поверку оказались гаркаинами. Если вы идёте по следу жестоких кровавых убийц, советую проводить расследование на рассвете.

Эрланд из Ларвика

Основы навыков	
Атлетика	15
Борьба	8
Внимание	14
Выживание в дикой природе	13
Запугивание	6
Сила	4
Скрытность	12
Сопротивление магии	9
Стойкость	6
Храбрость	8

Броня	0
Регенерация	—

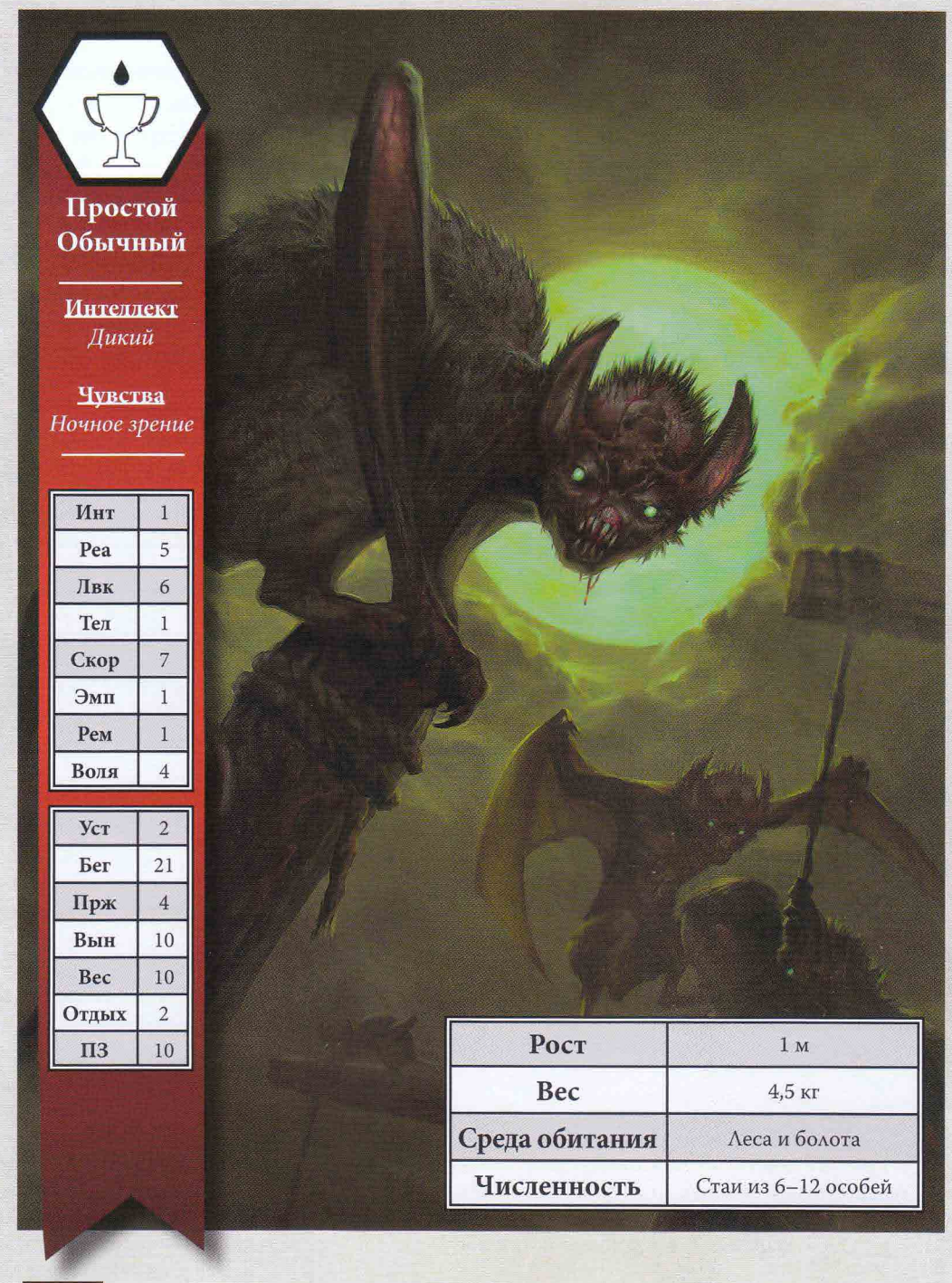
Сопротивление
—
Невосприимчивость
—

Восприимчивость
Масло против вампиров, эликсир «Чёрная кровь», огонь

Уклонение	13
Изменение позиции	15
Блокирование	10

Награда
15 крон

Добыча
Желудок плюмарда (×1) Летательные перепонки (×1d6 / 3)



Простой
Обычный

Интеллект
Дикий

Чувства
Ночное зрение

Инт	1
Реа	5
Лвк	6
Тел	1
Скор	7
Эмп	1
Рем	1
Воля	4

Уст	2
Бег	21
Прж	4
Вын	10
Вес	10
Отдых	2
ПЗ	10

Рост	1 м
Вес	4,5 кг
Среда обитания	Леса и болота
Численность	Стаи из 6–12 особей

Плюмард

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 15)

За все годы на дорогах Континента я столкнулся ровно с одним видом вампиров. Я бы с радостью сказал, что сражался с бруксой, держа в одной руке топор, а в другой арбалет, но мы же оба знаем, что это неправда. Единственный вампир, которого я видел вблизи, был из этих ублюдков. Плюмардов полно в Ангрене и у Яруги. По ночам они стаями вылетают на охоту. Кружат над тобой, кусаясь и вереща! Двух я быстро зарубил, но слыхал, что, если носить с собой символ божества, сплетённый из речного камыша и древесной коры, это отгонит кровососов. А ещё говорят, освящённая вода их убивает.

Родольф Казмер

Экология и поведение (Монстрология, СЛ 14)

Плюмарды постоянно донимают жителей Ангрена, охотясь на домашний скот и, реже, крестьян, что по недоумию выходят ночью из дома. В принципе плюмардов считают вампирами, но они куда ближе к вредителям, чем к высшим хищникам.

Одинокого плюмарда убить нетрудно, но если их несколько, стычка может стать смертельно опасной. В стае плюмардов от 6 до 12 особей. В бою они обычно выбирают одну небронированную цель и атакуют её со всех сторон.

При должной подготовке их тактикой можно воспользоваться в своих интересах. Привычка плюмардов держаться вместе во время кормёжки делает их уязвимыми к разным способам расправы, самый простой из которых — огонь. Игни может спалить дотла несколько плюмардов за раз. Чародейка убьёт одним щелчком пальцев куда больше. Однако если перед рассветом спугнуть стаю с места ночёвки, огонь или помощь мага не потребуется. Не тратьте масло против вампиров.

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	10	К	2d6	10	—	Высасывание крови	1

Уязвимость: солнечный свет

На солнце или в ярко освещённой зоне плюмард **слепнет**. Под прямым солнечным светом он получает 1 пункт урона в начале каждого раунда, пока не уйдёт с солнца.

Способность: Высасывание крови

Когда плюмард наносит урон укусом, цель дополнительно получает столько же урона, сколько было к этому моменту у плюмарда, а сам плюмард восстанавливает ПЗ в том же количестве.

Способность: Полёт

Пока у плюмарда есть крылья, он может в качестве перемещения пролететь не более 8 метров по горизонтали или по вертикали. Находясь в воздухе, плюмард должен использовать для защиты изменение позиции. Плюмарда можно сбить, только дезориентировав или нанеся ему более 2 пунктов урона одной атакой. Сбитый плюмард должен совершить проверку Атлетики со СЛ 16, а при провале получает урон от падения, зависящий от высоты, с которой он упал.

В полёте плюмард может разделить перемещение: пролететь немного, совершить атаку и потом потратить оставшиеся метры.

Плюмарды — одни из слабейших вампиров Континента. Однако это не означает, что они безвредны. Как-то во время странствий мне довелось повстречать аристократа, что решил завести себе плюмарда в качестве питомца. Сам плюмард был не так уж страшен и большую часть времени просто яростно махал крыльями в серебряной клетке. Но вот стая плюмардов, что напала на особняк четырьмя ночами позже, оказалась в разы страшнее.

Эрланд из Ларвика

На крыльях тени

1148 год, деревня Ривертон, Содден
Расшифровал Адерин из Спалли

В Ривертоне все относились к Эрланду с подозрением. Большинство жителей боялись ведьмаков и ничего не понимали в их ремесле. Но несмотря на страх, они нуждались в его услугах. Эрланд запросил половину платы вперёд, и старейшины охотно выдали деньги. Работа была рискованная, так что ведьмак позвал на помощь добровольцев. К его удивлению, вперёд вышел один мужчина по имени Ваз и заявил, что хорошо стреляет из лука.

Эрланд уже имел дело с тварями, что тревожили поселение. Знакомая картина. Скотину убивала стая плюмардов — крупных вампиров, похожих на летучих мышей и нападающих группами. Но селяне рассказывали о двадцати или тридцати чудовищах, что вылетали из тьмы и обгладывали скот до костей за считаные минуты. Растерзали даже двоих детей, вышедших в лес по грибы. Нашли их на следующее утро, изуродованных и высосанных досуха — тела было почти не узнать. Въезжая в посёлок, Эрланд видел на дверях траурные венки. Он весь день ходил вокруг, осматривая окрестности, принюхиваясь и прислушиваясь. Мало что удалось услышать: густой влажный лес глушил звуки. Но чуял он прекрасно. Тяжёлый запах железа вперемешку с аммиаком и землёй. Сколько ж тут этих тварей, раз их запах чувствуется даже после холодного дождя? По крайней мере четыре стаи. Любая стая могла услышать, как другая кормится, и примчаться подъесть остатки. Рассказывали о подобном во время миграции лосей: стаи следовали за стадом копытных, питаясь по дороге. Ведьмак со сноровкой бывалого моряка привязал верёвку высоко на дереве. Это был последний узел, крепивший над головой тяжёлую парусину. Он тщательно всё рассчитал. Плюмарды летают высоко и только в последний момент снижаются и пикируют на цель. Двое мужчин растянули парусину на полянке между четырьмя громадными вечнозелёными деревьями, заметно ниже, чем обычно летают эти твари. Рядом, не под парусиной, они привязали пять овец.

— Надеюсь, ты знаешь, что делаешь, ведьмак, — сказал Ваз.

При себе у него были длинный лук и колчан, набитый свежевыструганными стрелами. Мужчины ещё раз молча проверили снаряжение. Эрланд осмотрел ремни на своей кольчуге и броне, потренировался вынимать сразу два меча, стальной и серебряный, потом проверил эликсиры. Близился закат, тени густели в ожидании ночи. Эрланд кивнул Вазу, и тот зажёг от факела воткнутый в землю сигнальный фонарь. Этого хватало, чтобы видеть, но недостаточно, чтобы отпугнуть чувствительных к свету плюмардов.

Как только они закончили подготовку, медальон Эрланда задрожал. Плюмарды приближались! Мужчины подошли к краю парусины. Ваз наложил стрелу на тетиву и кивнул. Чудовища перекликались оглушительным чириканьем. Эрланд обнажил серебряный меч и, топнув, прикрикнул, чтобы испугать овец. Те заблеяли и начали дёргаться в разные стороны. Хлоп, хлоп, хлоп! Туча плюмардов накрыла овец, и две из них тут же рухнули под весом напавших тварей. Наверху метались и другие, но в темноте их было не разглядеть. Эрланд шагнул под парусину, и один плюмард последовал за ним. Крылья бились о растянутую над головой ткань, из-за чего вампир неуклюже болтался в воздухе. Тварь накренилась и врезалась в дерево. Улыбнувшись, ведьмак продолжил кричать и топать, чтобы заманить побольше плюмардов. Несколько жутких тварей прилетели на звук, не заметив низко подвешенной парусины, и тут же за неё зацепились. Они голодно верещали, пытаясь удержаться в воздухе. Ваз, тщательно прицеливаясь, стрелял во всех тварей, что подлетали слишком близко. Эрланд бросился вперёд, рассекая плюмардов грациозными ударами. Всюду кишели крылья и зубы. Эрланд отдался инстинктам, крутясь и подпрыгивая в жестоком танце.

Ваза повалили на спину два плюмарда. Они вгрызались ему в плечо и размахивали крыльями, высасывая кровь из раны. Эрланд сделал два больших прыжка: в первом прыжке он отсёк крыло одному чудовищу, а во втором ловко разрубил пополам другое. Плюмард булькнул, и его рассечённое тело рухнуло наземь. Двое мужчин заманивали чудовищ как можно глубже под парусину. Один рубил мечом, второй выпускал стрелы. Затем они вышли из-под укрытия туда, где болталась тяжёлая верёвка. Одним движением Эрланд выпустил поток огня на пропитанную парафином верёвку, и та сразу вспыхнула. Пламя пробежало вверх и перекинулось на парусину. Эрланд и Ваз отскочили на безопасное расстояние, глядя, как парусина превращается в пылающий ком из крылатых созданий, что бешено метались в попытках вырваться из пламени. Словно бы выдохнув, горящая парусина рухнула, прибивая к земле десятки кричащих плюмардов. Огонь лип к их коже, и пылающие твари, паникуя, взмывали в ночное небо… лишь для того, чтобы снова упасть на землю. Эрланд оттолкнул Ваза — ровно на то место, где они только что были, приземлился полыхающий плюмард. Мужчины стояли молча, пока ночное небо не успокоилось, а пламя не потухло. Как и предвидел Эрланд, влажный лес не дал распространиться пожару. Через несколько минут всё утихло — было слышно стрекотание насекомых.

— Вот дерьмо, — пробормотал Ваз.

— Ага, — согласился Эрланд, очищая клинок от липкой слизи. — Признаю, ты умелый лучник. Будь ты лет на двадцать помоложе, позвал бы тебя в Каэр Серен.

— Неинтересно мне быть ведьмаком, Грифон. — Ваз бродил среди трупов, собирая стрелы. — Может, ещё увидимся.

Двое охотников вернулись в посёлок, не проронив ни слова. Эрланд пошёл в конюшню и взобрался на своего скакуна. Кивнул Вазу, прощаясь. Этой ночью он будет спать под открытым небом и проснётся с первым ласковым лучом зари.

Исключительные чудовища

Существуют такие чудовища, на которых даже опытный ведьмак не решается брать заказ. В некоторых случаях чудовища эти разумны и не представляют угрозы для человечества. Но чаще причина в том, что эти твари куда могущественнее всего, с чем ведьмаку доводилось сталкиваться.

Эрланд из Ларвика

Некоторых созданий у меня язык не поворачивается назвать чудовищами. Это разумные существа, которые занимаются своими делами, а не подстерегают людей за углом. Многие из них обладают невероятными навыками и способностями, недоступными человеку. Мы боимся их и, как это свойственно людям, в своём воображении рисуем их жуткими монстрами. Мы учим бояться наших детей, рассказывая им на ночь страшные сказки. Если кто-то опасен для людей, делает ли это его чудовищем? Неужели мы неспособны признать свой страх и допустить, что существуют те, кто сильнее нас? Если эти существа — чудовища, то кто же тогда чародеи? Впрочем, реданские охотники на ведьм готовы записать в чудовища всех, кто способен к магии. В наши дни многие называют чудовищами ведьмаков. Но почему? Разве ведьмаки охотятся на людей? Нет, их создали для защиты человечества после Сопряжения. Неужели и во времена Эрланда, когда чудовищ было так много, что крестьянин не мог спокойно выйти в поле, думали так же? Теперь, когда чудовища встречаются редко, а кое-где и вовсе остались лишь в сказках, чудовищами стали ведьмаки. Почему? Потому что они обладают умениями, недоступными обычному человеку. Но мы никак не можем это признать.

Значит ли это, что исключительные чудовища для нас неопасны? Конечно, нет. Чтобы защититься от них, нужно понять, что они из себя представляют и чем именно опасны, — раз уж мы неспособны понять, для чего существуют ведьмаки. Следует ли нам объединиться и вместе уничтожить этих исключительных существ? Страх и ненависть объединяют. Но, к сожалению, это приводит к образованию толпы. Толпа неразумна. Она не думает, правильно ли то, что она собирается сделать. В большинстве случаев толпе просто не хватает ума, чтобы одержать верх над исключительным чудовищем.

Возможно, наша реакция естественна. Большинство чудовищ из этой категории живут очень долго и смотрят на мир совершенно другими глазами. Вероятно, они видят в нас недолговечных созданий, склонных к жестокости и насилию. Быть может, поэтому они считают нас примитивными. И это веская причина их опасаться.

Мантихоры, медведи и эндриаги нападают на людей не раздумывая. Они просто неспособны к размышлениям. А вот разумные чудовища могут думать о тех, на кого охотятся. Это их и отличает. Но мы не знаем или не понимаем, *что* они о нас думают. Зачастую полезно помнить, что каждое из этих чудовищ обладает своим характером, как и люди. Не все из нас агрессивны или жестоки. Возможно, и высшие чудовища тоже различаются, и стоит вести себя с ними так же, как с незнакомыми людьми. Соблюдать осторожность, но не убивать без разбора.

Брендон из Оксенфурта

Столкновения с исключительными чудовищами

Исключительные чудовища собраны в отдельную категорию не без причины. Даже Геральт из Ривии или Йеннифэр из Венгерберга дважды подумают, прежде чем ссориться с истинным драконом или высшим вампиром. Сражаться с таким противником один на один — чистое безумие. Лучше всего вводить в игру таких чудовищ как ключевых персонажей ведущего или как завязку сюжета.

Персонажи могут узнать, что один из их покровителей на самом деле дракон и им угрожает группа охотников на чудовищ, нанятая синдикатом банкиров.

Либо персонажи могут отправиться на поиски реликвии и выяснить, что эта реликвия принадлежит могущественному дракону.

Возможно, персонажи оказались втянуты в политические интриги. Их отправили на переговоры с высшим вампиром, который вмешался в человеческую политику ради того, чтобы увеличить своё влияние.

Если хотите создать длительную угрозу, пусть высшему вампиру приглянется кто-нибудь из группы и он начнёт его преследовать. Вампир может попытаться похитить, убить или даже занять место этого персонажа.

Истинные драконы

Чтобы выжить в битве с истинным драконом, нужно потратить несколько дней на подготовку. Истинные драконы — жуткие существа, обладающие невероятной силой и скоростью. Если вам удастся пережить бешеный натиск их когтей и зубов, готовьтесь к огненному дыханию. При любой возможности постарайтесь предпочесть драке переговоры.

Эрланд из Ларвика

Правда о драконах

Подлинные сведения об истинных драконах добыть весьма трудно. В мире «Ведьмака» о них ходит много ложной информации. Чтобы узнать правду о драконах, нужно пройти проверку Монстрологии со СЛ 20.

Одна из величайших ошибок простолюдинов — считать драконидов драконами. Хотя такое предположение звучит весьма убедительно, это неправда. Этот предрассудок вот уже много веков причиняет неприятности как драконам, так и гуманоидам. Может, и есть отдалённая связь между драконами и драконидами, но не все дракониды — драконы. Истинные драконы, как их называют многие учёные и охотники на чудовищ, крайне редки и невероятно могущественны, а их интеллект во много раз выше, чем у большинства драконидов.

Хотя истинные драконы, строго говоря, не относятся к духам стихий или обитателям стихийных измерений, для нас они зачастую олицетворяют силы хаоса — могущественные, часто непредсказуемые и от природы обладающие магической силой.

В Зеррикании поклоняются истинным драконам за их невероятное могущество. Само название этой страны происходит от имени легендарного золотого дракона Зеррикантермента. Но на западе Континента всё иначе. В Королевствах Севера, во владениях Нильфгаарда и на островах Скеллиге многие считают истинных драконов жуткими чудовищами. Издавна люди называют их «величайшей угрозой для человечества». В каком-то смысле они правы. Но при этом истинные драконы — разумные существа с практически тем же спектром эмоций и черт характера, что и люди. В определённых обстоятельствах они могут быть безобидны и даже благожелательны.

Цвета

Истинных драконов обычно делят на подвиды по окраске. У каждого подвида свои способности, особенности поведения и места обитания. Официально признано пять подвидов драконов: бурые, чёрные, зелёные, красные и белые. Ходят слухи о золотых драконах, но нет чётких доказательств их существования.

Бурые драконы

Бурые драконы, которых часто ещё называют скальными, наименее известны среди истинных драконов. Возможно, потому, что на первый взгляд они выглядят не слишком впечатляюще. Тело бурого дракона обычно вытянутое, длиной около 10 метров. Небольшие крылья, когда сложены, плотно прилегают к туловищу. На коротковатой шее держится грубой формы бронированная голова, а четыре мощные лапы завершаются острыми лопатообразными когтями. Чешуя бурого дракона обычно тёплого коричневого цвета, и вдоль хребта идут более твёрдые сероватые пластины. В то время как большинство истинных драконов предпочитают летать, бурые драконы обычно перемещаются под землёй. Чаще всего их встречают

Золотые драконы

Раньше-то думали, что золотые драконы — это сказки. Впрочем, то же самое говорили и о фениксах, а в этом дневнике про них много чего написано. Но пару лет назад всё изменилось. Король Недамир Каингорнский поехал охотиться на раненого зелёного дракона, который засел в горах у Голополья. С собой король взял целую толпу смельчаков: Геральта из Ривии, Йеннифэр из Венгерберга, поэта Лютика, рубайл из Кринфрида, Ярпена Зигрина с его ватагой и даже Эйка из Денесле! Видать, то ещё приключение вышло. Ходят слухи, что там был и отряд зеррикан-ок, но тут уж я не могу ничего сказать. Короче, загнали они дракона в угол, а его, оказывается, защищал золотой дракон! Говорят, чешуя его сияла, как золото, а двигался он с грацией танцора, ну и всё в таком духе. Хех, видать, золотые драконы — не такой уж миф, скорее вымирающий вид. Или, может, они плодятся только в Зеррикании.

Родольф Казмер

краснолюды и гномы, когда эти чудовища зарываются под горы. А если упрямые и несговорчивые краснолюды столкнулись нос к носу с не менее упрямыми бурыми драконами, конфликт неизбежен.

Чёрные драконы

Чёрные драконы — особенно редкий подвид истинных драконов. Их чаще всего видят на юге, ближе к Нильфгаарду и Геммере. В целом это самые крупные среди драконов, от 15 до 20 метров в длину. У них большие крылья и четыре мощные когтистые лапы. Чёрных драконов называют так потому, что они покрыты чешуёй от тёмно-коричневого до чёрного цвета, крепкой, как махакамская сталь. Говорят, на чёрного дракона надо идти как минимум с баллистой. Более лёгкое оружие просто отскочит от чешуи, как капли дождя от крыши. Если чёрного дракона разозлить, он начинает плеваться раскалённой кислотой из челюстной железы. Кислота эта проедает даже самую крепкую броню и зачастую плавит землю вокруг того места, куда дракон целился. К счастью, чёрных драконов трудно разозлить и чаще всего они весьма ленивы.

Зелёные драконы

Зелёные драконы встречаются часто. Это самые мелкие среди истинных драконов — всего метров пять в длину. Пятнистая зелёная чешуя помогает им прятаться в лесу, где они обычно обитают. Зачастую зелёные драконы гнездятся возле горячих источников. У них по одной паре ног и крыльев, так что им легче летать, чем ходить по земле. Однако при необходимости эти драконы неплохо передвигаются пешком. Зелёный дракон при укусе впрыскивает жертве сильный яд. Этот яд невозможно нейтрализовать алхимическими средствами, и в большинстве случаев он убивает тех, кто рискнул сразиться с зелёным драконом. Правда, обычно, когда на зелёного дракона нападают, он просто выдыхает мощный поток раскалённого пара, который отгоняет нападающих или заживо запекает их в собственной броне. Зелёные драконы часто бывают дружелюбны, но не выносят угроз и отказов.

Красные драконы

Красные драконы — одни из самых страшных. И дело не только в их надменном и агрессивном нраве, но и в том, что они умеют выдыхать пламя. Красный дракон всего за мгновение создаёт струю пламени, способную плавить камни и кирпичи. Многие города сгорели всего от одного огненного плевка красного дракона. Это жуткие существа внушительных размеров, в среднем от 12 до 15 метров в длину, с кирпично-красной чешуёй и шипами по всему телу. Они живут в горах, часто в самой глубине горного массива, и вылезают из пещер лишь за едой и сокровищами. Обычно простолюдины видят красного дракона, когда тот съедает их лошадей или утаскивает статуи и прочие ценности. Это подпортило репутацию красных драконов, которые вообще-то бывают приятными собеседниками и достойными противниками в спорах.

Белые драконы

Многие до сих пор считают, что белых драконов выдумали исследователи, побывавшие на севере, за Драконьими горами. Эти четвероногие крылатые существа, по слухам, покрыты голубовато-белой или светло-серой чешуёй, тело у них длинное и стройное, а голову украшает изящный гребень. Белые драконы бродят по заснеженным лесам и долинам Дальнего Севера и пользуются уважением местных жителей. Драконы эти сравнительно крупные, длиной около 12 метров. Они умеют выдыхать холодный зимний ветер, покрывающий всё (и всех) вокруг толстой коркой льда. Белых драконов видели в Драконьих горах, но только за пределами Королевств Севера. Очевидно, они предпочитают унылые пустоши Дальнего Севера, а тёплый климат Редании им не по вкусу — тем более тропический климат южного Нильфгаарда.

Отношения между драконами

Как правило, истинные драконы — одиночки. Они могут встречаться с сородичами ради общения или размножения, но большинство оставшихся драконов живут в одиночестве. Возможно, причина в том, что люди их практически истребили.

Давным-давно истинных драконов было много. Будучи самыми крупными и опасными существами на Континенте, они правили этими землями. О тех временах известно мало, и ни один учёный не может сказать, были ли у драконов королевства или что-то подобное. И хотя драконы схожи с людьми и представителями старших рас, очевидно, что представления об обществе у них разные. Что их роднит, так это глубинная первобытная страсть к собиранию драгоценностей. Обычно у драконов за их необычайно долгую жизнь накапливается огромная коллекция самоцветов, золота и прочих ценностей. Для любого дракона сокровищница — его гордость и отрада, и он на многое готов, лишь бы пополнить и защитить свою коллекцию — в особенности от других драконов.

Когда Сопряжение впервые принесло в этот мир магию и существ из других измерений, драконы адаптировались. К несчастью, когда люди стали плодиться и развиваться, они начали устраивать походы на драконов, заявляя, что летучие ящеры полностью истребят человечество, будь у них такая возможность. Многие историки замечают, что, хотя с моральной точки зрения походы на драконов имели некоторые основания, большинство их спонсировали гильдии ювелиров. Благодаря любви драконов к сокровищам истребление этих созданий стало весьма прибыльным делом. Ловкий делец мог не только отбить свои вложения, но и заработать на всю оставшуюся жизнь — если наёмники не подведут.

Кроме того, когда было убито достаточно много драконов, алхимики обнаружили, что тело этого существа — настоящий кладезь алхимических ингредиентов и редких субстанций. Зубы и слёзы дракона широко использовались в изготовлении магических эликсиров и целебных снадобий, кровь — в косметике, а драконий хвост оказался деликатесом при правильном приготовлении.

Бой с драконом

На дракона выходили по двадцать и более человек с самым разнообразным оружием, от сетей и яда до медвежьих капканов. Как правило, дракона либо травили, либо как можно быстрее прижимали к земле.

В тех случаях, когда истинные драконы нападали на поселения людей или старшего народа, первой линией обороны были чародеи. Стены истинному дракону не помеха, а солдаты мало что могут сделать, пока дракон в воздухе. Чародей или чародейка, стоя на городской стене, могли сбить дракона магией. Иногда так и получалось, но чаще маг просто отгонял дракона.

Если вам доведётся сойтись в бою с истинным драконом, в первую очередь остерегайтесь его дыхания. Несмотря на то, что у разных драконов дыхание действует по-разному, оно всегда опасно. Попав под струю драконьего дыхания, ни один воин не выживет. По счастью, дракон не может выдыхать пламя непрерывно, после удара ему нужна передышка. В это время следует выйти из укрытия и атаковать. Драконьи зубы и когти тоже опасны, но не настолько. Удар драконьих когтей способен обезглавить сразу нескольких противников, так что наденьте крепкую броню или не стойте столбом. И ни в коем случае не позволяйте дракону взлететь. Оказавшись в воздухе, дракон сможет набрасываться сверху и удерживать преимущество. Если дракон взлетел, сбить его крайне сложно. Возможно, придётся заманивать его на землю — например, укрывшись там, куда он не может добраться в полёте.

Поджигать дракона бесполезно, поскольку эти существа не боятся пламени. А кровоточащие раны от клинка или заклинания у них быстро заживают. Пожалуй, лучше всего заморозить дракона, чтобы он не мог быстро двигаться и не съел вас и ваших спутников. Часто лучшее оружие — слово.

Разговор с драконом

У истинных драконов нет губ, а длинный раздвоенный язык не позволяет произносить слова. Однако все драконы умеют «разговаривать» с разумными существами телепатически. Телепатия позволяет дракону преодолеть языковой барьер и общаться сразу с несколькими собеседниками, как если бы он говорил вслух.

Отдых в месте силы

Истинные драконы — одни из немногих обитателей Континента, способных поглощать магическую энергию. Как ни странно, кроме них, на это способны обыкновенные кошки. По сей день никто не знает, почему драконы поглощают магическую энергию и что с ней делают. Некоторые маги полагают, что за счёт этой энергии действуют магические способности драконов, но это не доказано. Неудивительно, что ещё ни один маг не убедил истинного дракона согласиться на эксперимент по изучению природы драконьей силы.

Зато маги сумели установить, что истинные драконы любят отдыхать рядом с местами силы. Нередко логова драконов находят в глубоких пещерах у места выхода магии земли или высоко в горах, где концентрируется магия воздуха. Так и не выяснив, для чего им нужна эта сила, многие учёные пришли к выводу, что истинным драконам просто нравится ощущать магию — примерно как люди жмутся зимой к горячему очагу.

Основы навыков	
Атлетика	22
Борьба	21
Внимание	17
Выживание в дикой природе	16
Запугивание	18
Обман	16
Образование	17
Понимание людей	17
Сила	30
Скрытность	14
Сопротивление магии	20
Сопротивление убеждению	20
Стойкость	28
Убеждение	17
Харизма	17
Храбрость	20

Броня	25
Регенерация	—

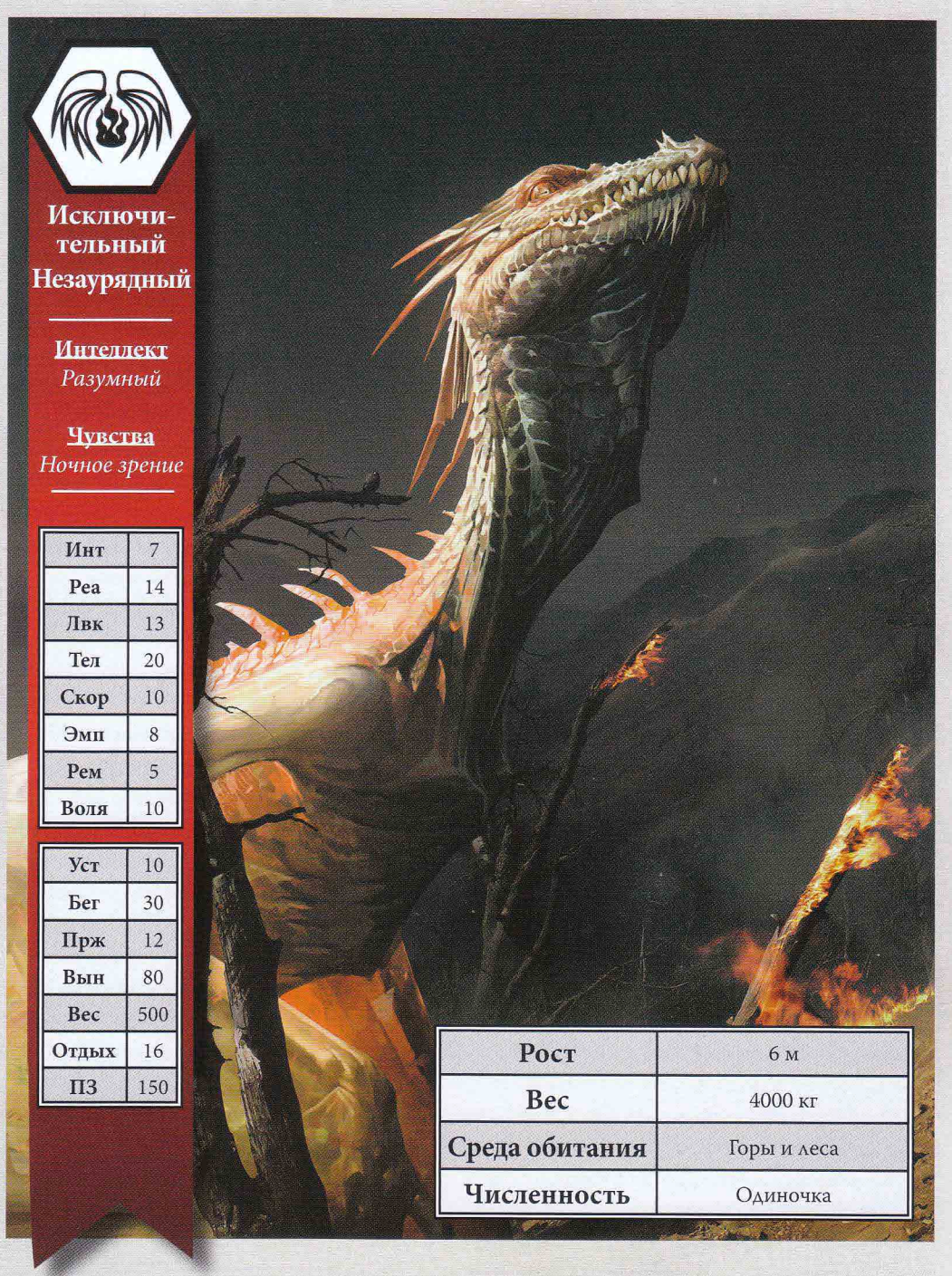
Сопротивление
—
Невосприимчивость
Кровотечение, сбивание с ног, огонь

Восприимчивость
Масло против драконидов

Уклонение	24
Изменение позиции	22
Блокирование	23

Награда
5000 крон

Добыча
Драконьи сокровища Зубы дракона (×4d10) Кровь дракона (×5d10) Слёзы дракона (×2d10) Хвост дракона (×2d10)



Исключительный
Незаурядный

Интеллект
Разумный

Чувства
Ночное зрение

Инт	7
Реа	14
Лвк	13
Тел	20
Скор	10
Эмп	8
Рем	5
Воля	10

Уст	10
Бег	30
Прж	12
Вын	80
Вес	500
Отдых	16
ПЗ	150

Рост	6 м
Вес	4000 кг
Среда обитания	Горы и леса
Численность	Одиночка

Истинный дракон

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 14)

В последнее время много судачат о драконах, после того как одного видели у Понтара. Я даже слыхал, что знаменитая Саския, Дева из Аэдирна, была драконицей! Я слышал сказания о королеве Мэве и красном драконе Кельтуллис, но не знал, что драконы могут принимать человечий облик! А я-то думал, они уже достаточно опасны тем, что плавят камень дыханием и рушат когтями замковые стены! Не сомневаюсь, в Королевствах Севера теперь за самоцветами и золотом будут приглядывать повнимательней. Драконы ведь живут ради двух вещей: убийства рыцарей и собирания сокровищ.

Родольф Казмер

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	23	К	10d6	20	—	Сокрушающая сила, длинное, пробивающее броню, разрушающее	1
Удар когтями	23	Р	8d6	20	—	Сокрушающая сила, длинное, кровопускающее (75 %), сбивающее с ног (50 %), разрушающее	3
Взмах крылом	23	Д	5d6 + 3	15	—	Сокрушающая сила, длинное, сбивающее с ног (75 %), дезориентирующее (–2)	2

Способность: Наскок

В качестве перемещения истинный дракон может с места прыгнуть не более чем на 6 метров по горизонтали или по вертикали.

Способность: Телепатия

Истинный дракон может телепатически общаться с любым персонажем, которого он видит, на расстоянии не более мили. Такая телепатия преодолевает языковые барьеры и позволяет цели при желании мысленно отвечать дракону.

Способность: Полёт

Пока у истинного дракона есть крылья, он может в качестве перемещения пролететь не более 30 метров по горизонтали или по вертикали. Находясь в воздухе, истинный дракон должен использовать для защиты изменение позиции. Истинного дракона можно сбить, только дезориентировав или нанеся ему более 20 пунктов урона одной атакой. Сбитый истинный дракон должен совершить проверку Атлетики со СЛ 25, чтобы не получить урон от падения, зависящий от высоты, с которой он упал.

В полёте истинный дракон может разделить перемещение: пролететь немного, совершить атаку и потом потратить оставшиеся метры.

Способность: Огненное дыхание

В качестве действия полного хода истинный дракон может выдохнуть 10-метровый конус магического пламени. Все попавшие в этот конус должны совершить проверку изменения позиции (если могут укрыться за чем-либо или покинуть эту зону) против проверки атаки дракона с основой 20. Если у персонажа в этой зоне есть павеза, он может в качестве защиты блокированием поставить павезу и укрыться за ней. Павеза при этом получает 1d10 разрушающего урона. Если кто-либо в пределах конуса пламени не сумел защититься, он **загорается** и получает 7d6 урона по всем частям тела. Даже если броня поглощает этот урон, она теряет 2 пункта прочности. После использования Огненного дыхания истинный дракон должен отдохнуть 5 раундов, прежде чем снова сможет воспользоваться этой способностью.

Мне лишь однажды довелось сражаться с драконом. Это был старый скальный дракон по имени Фетанаюир, поселившийся в Пустульских горах на месте нынешнего Гелибола. И всё бы ничего, если б мимо его логова не пролегал торговый путь из Редании в Каэдвен. Фетанаюир занял перевал, и все, кто даже просто подходил к тому месту, погибали от его когтей. Это не тот бой, в который можно бросаться сломя голову. Я две недели следил за драконом и лишь потом начал действовать. Фетанаюир был силён, но имелась у него одна слабость — лютая ненависть к трупоедам.

Эрланд из Ларвика

Жизненный путь истинного дракона

Результат броска	Подвид
1–3	**Зелёный дракон** Укус зелёного дракона **отравляет** (100 %) жертву при нанесении урона. Отравленное существо получает 5 пунктов урона за раунд. Этот урон не поглощается бронёй. Также жертва укуса получает штраф –3 ко всем действиям, пока не избавится от **отравления**. Действие яда зелёного дракона нельзя отменить эликсиром «Иволга». Его прекращает только ритуал очищения или проверка Стойкости со СЛ 25.
4–5	**Красный дракон** Огненное дыхание красного дракона наносит 10d6 урона вместо 7d6. Когда цель получает урон от Огненного дыхания красного дракона, её броня разрушается на половину от общего урона Огненного дыхания. Если цель блокирует дыхание щитом, щит получает урон, как указано выше.
6–7	**Чёрный дракон** Практически непробиваемая чешуя чёрного дракона даёт ему сопротивление колющему, режущему и дробящему урону, дезориентации и огню. На эту броню и сопротивление не действует пробивающее броню и улучшенное пробивающее броню оружие, а любое разрушение брони снижается вдвое (но не ниже 1).
8–9	**Бурый дракон** Бурый дракон способен зарываться в песок, землю, плотный грунт и камни с той же скоростью, что и при обычном перемещении. Под землёй бурый дракон может трястись, заставляя всех в радиусе 30 метров совершить проверку Атлетики или Силы со СЛ 25. При провале цель **сбита с ног** и должна совершить испытание Устойчивости со штрафом –3. Наконец, бурый дракон может в качестве действия полного хода выбраться из-под земли, и тогда все в пределах 10 метров от него обязаны совершить проверку защиты со СЛ 25. При провале цель отлетает на 6 метров и получает 6d6 урона в туловище.
10	**Белый дракон** Вместо урона от огня и **поджигания** цели дыхание белого дракона наносит 7d6 урона льдом и покрывает всех, кто не сумел защититься, толстой коркой льда. Лёд обездвиживает цель и не позволяет совершать действия. Чтобы разбить лёд, цель должна пройти проверку Силы со СЛ 25. Также она может выбраться, если кто-нибудь нанесёт ледяной корке 5 пунктов урона от огня или 10 пунктов другого урона. Любой урон свыше этих 10 (или 5 от огня) пунктов попадает в случайную часть тела цели.

Результат броска	Возраст
1	**Юный** Этому дракону всего несколько десятков лет, и в его жизни было 1 крупное событие. Он может вложить 5 очков в освоенные навыки. Его сокровища стоят 5000 крон.
2–3	**Молодой** Этому дракону несколько столетий, и в его жизни было 2 крупных события. Он может вложить 10 очков в освоенные навыки. Его сокровища стоят 10 000 крон.
4–5	**Взрослый** Этому дракону несколько тысячелетий, и в его жизни было 3 крупных события. Он может вложить 15 очков в освоенные навыки. Его сокровища стоят 15 000 крон.
6–10	**Старый** Этому дракону более 100 000 лет, и в его жизни было 4 крупных события. Он может вложить 20 очков в освоенные навыки. Его сокровища стоят 25 000 крон.

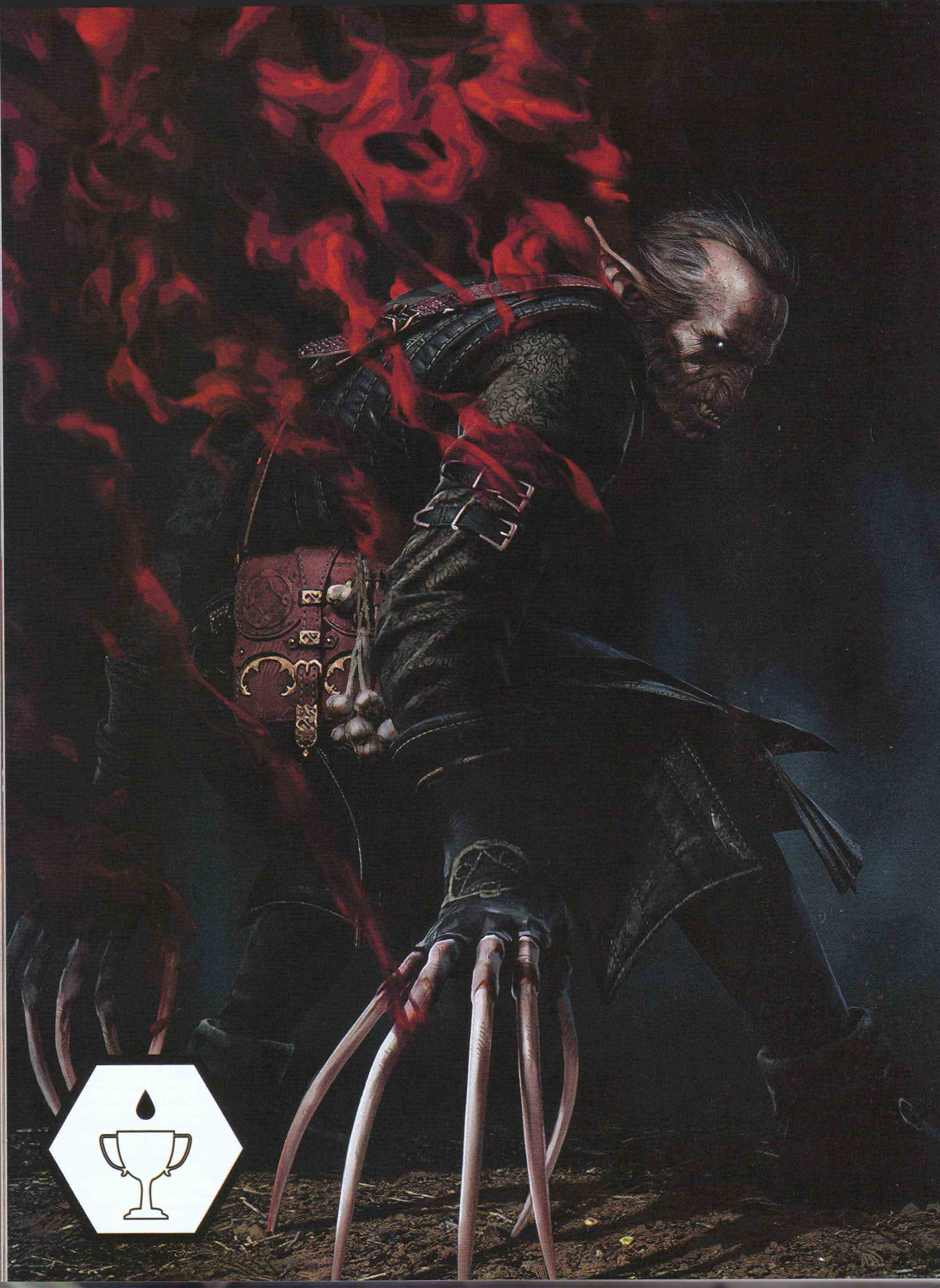
Результат броска	Взросление
1	Этот дракон боролся со своими братьями/сёстрами и другими драконами и заработал в качестве трофеев несколько шрамов от укусов и когтей.
2	Этот дракон боролся с людьми и нападал на города. На его теле много шрамов и следов от сломавшегося оружия.
3	Этот дракон рос в глубине логова, пополняя свою сокровищницу и полируя чешую и когти.
4–7	Этот дракон рос далеко в горах и редко видел других существ. Он с подозрением относится к гостям.
8	Этот дракон провёл счастливое детство в любящей семье, что видно по его гладкой чешуе.
9	Этот дракон в юности получил травму, которая так и не зажила. Теперь он ведёт себя свирепо и недоверчиво.
10	Этот дракон в молодости странствовал по Континенту и за его пределами и собрал массу всевозможных безделушек, которые теперь носит на себе.

Результат броска	Характер	Чем гордится	Что ненавидит	Сокровища
1	Скрытный	Своими манерами	Высокомерие	Самоцветы и золото
2	Непокорный	Физической силой	Общество	Оружие и доспехи
3	Вспыльчивый	Домом	Дерзкую добычу	Самоцветы и золото
4	Идеалист	Предками	Скучную добычу	Шкуры и охотничьи трофеи
5	Вдумчивый	Знаниями	Людей	Самоцветы и золото
6	Суровый	Достижениями	Магию	Магические предметы
7	Коварный	Обаянием	Когда лезут в его логово	Самоцветы и золото
8	Дружелюбный	Имуществом	Один из старших народов	Исторические записи и книги
9	Надменный	Жизнестойкостью	Когда ему причиняют вред или не уважают	Самоцветы и золото
10	Робкий	Навыками	Определённый вид чудовищ	Роскошная скульптура и мебель

Результат броска	События в жизни
1	**Заработал добрую или дурную славу** Своими поступками этот дракон прославился на весь Континент. Возможно, он помог в осаде крепости или сжёг дотла город. Он получает +5 к репутации.
2	**Нашёл древние руины** Этот дракон обнаружил древние руины и устроил там логово. В этом логове полно разных ходов, проложенных изначальными обитателями этого места, а охраняет руины голем, которым дракон научился управлять.
3	**Стал тайным покровителем культа** Этот дракон собрал вокруг себя небольшую группу преданных последователей, верящих, что дракон даёт им силу. Всего у дракона 20 сектантов (выберите любых гуманоидов), которые выполняют его приказы и готовы рисковать жизнью.
4	**Нашёл реликвию** В одном из путешествий этот дракон нашёл реликвию и добавил её к своим сокровищам. Дракон дорожит этой реликвией, но может одолжить её любому своему покровителю или союзнику, который сумеет этой реликвией воспользоваться.
5	**На всю жизнь поссорился с семьёй аристократов** Этот дракон в какой-то момент жизни стал врагом знатной человеческой семьи. Это привело к вражде, длящейся уже несколько поколений. Знатная семья постоянно преследует дракона.
6	**У него украли сокровища** Сокровища этого дракона кто-то украл, и теперь он их ищет. Возможно, вором был другой дракон, а может, наёмники или кто-то ещё. Так или иначе, дракон хочет вернуть потерянное имущество.
7	**Жил в мире с крестьянами** Этот дракон давно живёт по соседству с деревней или иным поселением. Жители деревни уважают дракона и довольны таким соседством. Между ними и драконом могут быть взаимовыгодные отношения. Крестьяне заинтересованы в том, чтобы помогать своему дракону.
8	**Переселился** Этот дракон раньше жил в другом месте, но что-то заставило его переселиться. Прежнее логово до сих пор существует, и он может туда вернуться.
9	**Напал на крупный город** Этот дракон совершил налёт на крупный город Континента и награбил сокровищ на тысячи крон, вписав своё имя в историю Континента. Он получает +8 к репутации.
10	**Завёл дитя** У этого дракона есть детёныш, которого он воспитывает сейчас или воспитывал в прошлом. На ваш выбор, это может быть взрослый дракон, с которым этот дракон поддерживает связь, либо юный детёныш, который в данный момент находится в логове.

Результат броска	Увлечения
1	**Питомцы** Этот дракон любит держать дома животных. В его логове живут несколько (1d6) питомцев (зверей), которые подчиняются его приказам.
2	**Наблюдение за людьми** Этот дракон любит наблюдать за окрестными поселениями. У него есть двое друзей, живущих по соседству.
3	**Языкознание** Этот дракон любит изучать новые языки. Он получает +3 ко всем языковым навыкам.
4	**Военная история** Этот дракон любит изучать военную историю и смотреть на великие сражения. Он получает +4 к Тактике.
5	**Банковское дело** Этот дракон связан с местными банками. У него много должников, готовых на что угодно, лишь бы рассчитаться с долгами.
6	**Путешествия** Этот дракон любит путешествовать. Он побывал почти во всех уголках мира. Он получает бонус +6 к навыку Бывалый путешественник.
7	**Нумизматика** Этот дракон собирает монеты разных стран, регионов и рас. У него есть коллекция монет.
8	**Изучение магии** Этот дракон любит изучать теорию магии и исследовать места силы. Он получает +6 к Магическим познаниям.
9	**Охота** Этот дракон охотится ради удовольствия в диких местах близ своего логова. Он получает +6 к навыку Профессиональная паранойя.
10	**Споры с путешественниками** Этот дракон любит вести дискуссии с путешественниками и читать наставления исследователям. Он получает +4 к Сопротивлению убеждению.

Результат броска	Манера боя
1–2	**Огонь издалека** Этот дракон предпочитает держаться на расстоянии или в воздухе и убивать противников своим дыханием.
3–4	**Пикирующие удары** Этот дракон предпочитает держаться в воздухе и набрасываться сверху, а потом снова взмывать в воздух.
5–6	**Вялый бой** Этот дракон не любит драться и тем более получать ранения. Если его сильно ранят, он будет держаться подальше.
7–8	**Сопутствующие разрушения** Этот дракон любит уничтожать всё вокруг, обрушивать здания на голову врагам и заваливать дорогу.
9–10	**Когти и клыки** Этот дракон любит вступать в ближний бой, где он атакует укусом и ударом когтями.



Высшие вампиры

За всю жизнь мне лишь однажды довелось сразиться с высшим вампиром — точнее, с вампиршей. Я едва за ней поспевал, а когда всё же нанёс удар, её раны затянулись почти мгновенно. Мне повезло: я сумел загнать её в угол и сжечь пламенем Игни. Остановился, лишь когда её кости обуглились.

Эрланд из Ларвика

Из всех угроз, принесённых в наш мир Сопряжением Сфер, вероятно, самая серьёзная — это высшие вампиры. Хотя формально они уступают некоторым чудовищам, однако уникальное сочетание силы, навыков, интеллекта и скорости делает этих кровососов более чем достойными противниками для любого ведьмака.

Происхождение высших вампиров

Хотя учёные так и не смогли вычислить, от кого произошли высшие вампиры, известно, что явились они из какого-то другого измерения, слившегося с Континентом во время Сопряжения Сфер. Высшие вампиры, скорее всего, правили тем измерением, и были у них там разные кланы, народы и страны. В том мире много металлов и органических веществ, которые на Континенте в естественном виде не встречаются. Из ночного образа жизни большинства вампиров некоторые делают вывод, что их родина освещается только луной или вообще лишена света.

Когда Сопряжение бесцеремонно забросило на Континент первых высших вампиров, они, как и многие другие виды вампиров, очутились в Туссенте, в предгорьях Горгоны. В то время этот регион осваивали Aen Seidhe — они начинали строить своё королевство с прекрасного беломраморного города, который впоследствии назовут Боклером. Высшие вампиры ничего не знали о том мире, в который попали, и не представляли, как вернуться домой. Благодаря способности менять облик и прекрасным манерам вампиры легко влились в общество Aen Seidhe, хотя с родного языка на Старшую Речь перешли далеко не сразу.

Решив обходиться тем, что имеют, высшие вампиры разделились на три племени, каждое из которых заняло свою часть этого нового мира.

Чаще всего на Континенте встречаются высшие вампиры из племени Гхарасхам. Это племя обосновалось в Туссенте, смешавшись с Aen Seidhe и стараясь ничем среди них не выделяться. Эмблема этого племени — ладонь с каплями крови на кончиках пальцев. Предположительно ладонь символизирует готовность ассимилировать культуру своих новых соседей.

Племя Аммурун отправилось на запад, за великое море, в поисках новых земель. Учёным неизвестно, нашли ли они новую родину, и никто из высших вампиров об этом ни разу не обмолвился. Эмблема Аммурун — рука, сжимающая окровавленный кинжал, что интерпретируют как более воинственный настрой. Возможно, они представляют угрозу для жителей любого континента, который вампиры могли обнаружить на западе.

Племя Тдет ушло на восток, за Синие горы, и, скорее всего, обосновалось в Зеррикании или Хакланде. Их эмблема — ладонь со сложенными вместе мизинцем и большим пальцем, которую обвивает змея. Значение этого символа загадочно, как и сам Восток. Высшие вампиры из племени Гхарасхам ничего о них не рассказывают, так что племя Тдет остаётся великой тайной.

Правда о высших вампирах

Подлинные сведения о высших вампирах ревностно охраняют сами вампиры. Эта информация редко выходит за пределы вампирского сообщества. Чтобы узнать правду о высших вампирах, нужно пройти проверку Монстрологии со СЛ 25.

Тдет и Аммурун

О племенах Тдет и Аммурун мало что известно даже самим высшим вампирам из клана Гхарасхам. В каком-то смысле они подобны офирцам и зерриканцам, а точнее даже хакландцам. Если вы хотите ввести в игру высших вампиров из племени Тдет или Аммурун, обращайтесь с ними так же, как с другими чужеземцами. И помните, что за столько веков их культура могла сильно измениться и теперь они могут казаться собратьям из племени Гхарасхам чужаками.

Уникальные способности

У любого высшего вампира есть уникальная, присущая только ему особая способность. В разделе «Жизненный путь высшего вампира» мы привели лишь некоторые особые способности, которыми могут обладать высшие вампиры. При желании вы можете взять другую способность из описания любого чудовища в этом бестиарии или в основной книге правил и наделить ею созданного вами высшего вампира. Но помните, что большинство способностей создавались без учёта высших вампиров, так что заранее продумайте, как она впишется в характеристики вашего персонажа.

Разнообразие вампиров

Хотя некоторым хочется сгрести в одну кучу как высших вампиров, так и гаркаинов с экиммами, это грубейшая ошибка. Да, сходства есть, например желание пить кровь, но высшие вампиры похожи на низших не более, чем человек на обезьяну.

Большинство низших вампиров — по сути дикие звери, которых интересуют лишь выживание, размножение и питьё крови. Фактически это животные. Начиная с экиммы, низшие вампиры разумны, но всё равно по большей части ими движет жажда крови, и раствориться среди людей или нелюдей им трудно. Бруксы, альпы и немногие другие виды низших вампиров способны надолго принимать человеческий облик, но обычно предпочитают держаться подальше от иных рас.

А вот высшие вампиры обычно без труда вливаются в общество других разумных гуманоидов. В отличие от низших, они не нуждаются для выживания в человеческой крови и не боятся солнечного света. Большинство высших вампиров вполне освоились среди людей и зачастую обладают большим влиянием в обществе благодаря своим способностям.

Отношения между высшими вампирами

Хотя высшие вампиры легко вливаются в общество людей и эльфов, уже много сотен лет у них есть отдельное сообщество. Высший вампир скорее подчинится правилам своего племени, чем законам других рас.

Наиболее важная черта сообщества высших вампиров — чувство близости с соплеменниками. Они тесно связаны друг с другом, во многом из-за того, что только другие высшие вампиры представляют для них угрозу. Если высшего вампира «убьёт» существо иного вида, он со временем регенерирует и вернётся к жизни. Поэтому у высших вампиров существует строгий закон, запрещающий убивать друг друга. Если высший вампир всё же убьёт сородича, его либо изгонят, либо накажут за такое кощунство.

В остальном общественная жизнь вампиров скрыта покровом тайны. Осознанные встречи с высшими вампирами крайне редки, да и сами они обычно не делятся с чужаками подробностями своей жизни. Ниже приведены немногие доступные нам сведения о культуре вампиров.

Высшим вампирам необязательно пить человеческую кровь, однако она оказывает на них приятное опьяняющее действие. Большинство высших вампиров привыкают пить кровь примерно так же, как люди пьют пиво или вино. Некоторые вампиры не пьют кровь аналогично тому, как люди воздерживаются от алкоголя. А других можно считать «кровяными пьяницами»: они становятся раздражительны или агрессивны, если долго не утоляют жажду крови. Высшие вампиры издавна «выращивали» людей и представителей других разумных рас ради крови, но в наши дни такие своеобразные «приусадебные хозяйства» уже не столь популярны.

Высшие и другие разумные вампиры торжественно отмечают восход полной луны. Для них это важное событие. В полнолуние многие высшие вампиры нападают на деревни и напиваются крови, после чего веселятся всю ночь напролёт.

Напоследок стоит сказать о таинственных Скрытых. По-видимому, эти существа — древние высшие вампиры, достигшие более высокой стадии развития. Они правят сообществом высших вампиров. Скрытые намного сильнее обычных высших вампиров и, по слухам, обладают невероятными способностями, которые недоступны другим представителям их вида. Они не причисляют себя к какой-либо расе, да и сами высшие вампиры их редко видят. Если сообщество высших вампиров под угрозой или произошло какое-то другое настолько же серьёзное событие, высшие вампиры могут потревожить Скрытого, но только если нет иного выхода. Существа других рас могут попросить о встрече со Скрытым, проведя особый ритуал, известный лишь немногим, и принеся жертву, но даже это не гарантирует получения аудиенции. Скрытые во всех смыслах являются богами вампиров. Их приказам подчиняются все вампиры, и низшие, и высшие. Скрытые способны обращаться к другому вампиру на огромном расстоянии. Пределы их могущества неизвестны. Говорят, они двигаются так быстро, что даже зрения ведьмака не хватает, чтобы их засечь. К счастью, этих богоподобных

созданий обычно не интересует происходящее за пределами их владений, и никто, кроме вампиров, их ни разу не видел.

Высшие вампиры сегодня

В наши дни высшие вампиры встречаются крайне редко и обычно держатся поближе друг к другу. Представители племени Гхарасхам и сегодня в основном обитают неподалёку от Туссента, где они впервые ступили на землю Континента. Они ведут спокойную, однообразную жизнь и в целом стараются не выделяться среди людей, чтобы их не заклеймили чудовищами и не стали преследовать. И хотя многие высшие вампиры до сих пор считают другие расы скотом или вредителями, некоторые всё же понимают, что они лишь невольные мигранты на Континенте, который на самом деле принадлежит не-вампирам.

Скорее всего, если вы живёте далеко от Туссента, то за всю жизнь не встретите ни одного высшего вампира. И даже в Туссенте можно ни разу не столкнуться с представителем этого вида или столкнуться, но так и не понять, кто это.

Охота на высших вампиров

Если по какой-то причине вам нужно выследить и убить высшего вампира, запомните несколько вещей, если хотите выжить.

Во-первых, высшего вампира сложно заметить и отличить от человека. Их маскировка идеальна, ведьмачий медальон на них не реагирует, и обычно они весьма хорошо интегрированы в человеческое сообщество. Легче всего вычислить вампира, застав его перед зеркалом или под ярким солнцем. Высший вампир не отражается в зеркале и не отбрасывает тени. Найдя его, не нападайте, пока не докажете, что это высший вампир, иначе рискуете вызвать возмущение и панику среди простого люда.

Во-вторых, вампирская магия действует сильно и незаметно. Высший вампир может магическим образом подчинить жертву, просто с ней разговаривая. Во многих ситуациях это даёт ему существенное преимущество.

В-третьих, помните, что физически высший вампир почти во всём превосходит человека. Эти существа быстрее, сильнее и проворнее любого из нас. Более того, высшие вампиры способны изменять собственное тело — становиться невидимыми, превращаться в туман или в летучую мышь, что делает их весьма опасными противниками.

Наконец, регенерация у высших вампиров развита куда лучше, чем у других чудовищ. Высший вампир может залечить любую полученную рану, если у него достаточно времени, и даже отрастить утраченные части тела — включая голову. Даже если вы сумеете остановить регенерацию бомбой «Лунная пыль», вампир начнёт восстанавливаться, как только действие бомбы закончится, — даже если он мёртв. Невозможно убить высшего вампира окончательно, если вы сами не высший вампир. И вероятность того, что вы уговорите пойти на это другого вампира, крайне мала, если только вампир, которого вы хотите убить, не представляет серьёзной угрозы для соплеменников.

Единственная вещь, эффективная против всех вампиров, — эликсир «Чёрная кровь». Если принять этот эликсир и дать высшему вампиру испить вашей крови, можно отравить его и замедлить регенерацию. Либо вы можете заставить вампира испытать на себе действие принятых вами ядов и наркотиков, убедив его выпить вашей крови. Если не получится, можно просто напоить высшего вампира кровью, отчего он опьянеет и сражаться с ним будет проще.

Высший вампир как антагонист

При правильном использовании из высших вампиров получаются отличные враги для персонажей игроков. Помните, что персонажи никогда не смогут окончательно победить высшего вампира без помощи другого высшего вампира. Для персонажей ваших игроков высший вампир должен быть примерно как Мориарти для Шерлока Холмса. Возможно, вампир и не попытается убить персонажа, но будет всячески ему мешать и преследовать. Иногда это выливается в боевое столкновение, но высший вампир может решить не убивать персонажа, чтобы продолжить беседу. Если персонажи сумеют одолеть высшего вампира, через некоторое время он вернётся и будет куда более целеустремлённо атаковать персонажей и мешать им.

Основы навыков	
Атлетика	26
Борьба	24
Внимание	20
Выживание в дикой природе	19
Запугивание	20
Обман	17
Сила	20
Скрытность	20
Соблазнение	18
Сопротивление магии	20
Сопротивление убеждению	18
Стойкость	19
Убеждение	17
Харизма	17
Храбрость	20
Этикет	18

Броня	8
Регенерация	20

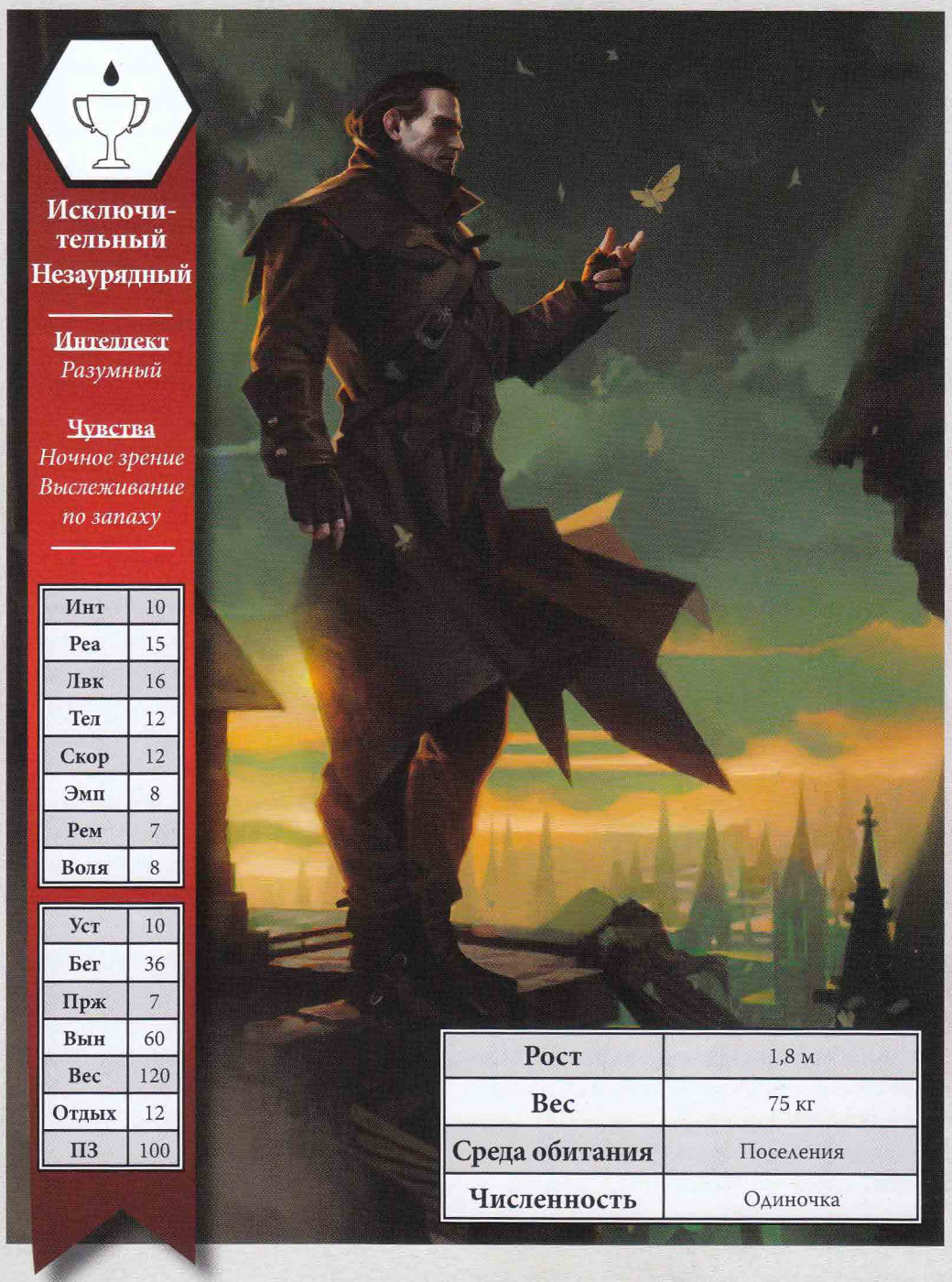
Сопротивление
Магическое воздействие
Невосприимчивость
Серебро, магическое обнаружение, огонь

Восприимчивость
Масло против вампиров, эликсир «Чёрная кровь»

Уклонение	25
Изменение позиции	26
Блокирование	24

Награда
5000 крон

Добыча
Клыки высшего вампира (×1d6/3) Лимфа чудовища (×1d6/2) Наезанская соль (×1d10) Эссенция смерти (×3d10)



Исключительный
Незаурядный

Интеллект
Разумный

Чувства
Ночное зрение
Выслеживание по запаху

Инт	10
Реа	15
Лвк	16
Тел	12
Скор	12
Эмп	8
Рем	7
Воля	8

Уст	10
Бег	36
Прж	7
Вын	60
Вес	120
Отдых	12
ПЗ	100

Рост	1,8 м
Вес	75 кг
Среда обитания	Поселения
Численность	Одиночка

Высший вампир

Предрассудки простолюдинов (Образование, СЛ 18)

На юге верят, что есть тайная организация могущественных вампиров, охватившая весь Континент. Похоже, они считают, что эти вампиры связаны в какую-то подпольную сеть. Дёргают за ниточки и манипулируют людьми всех сословий. Встречал я парня, который божился, что какой-то великий вампирский клан прибыл во время Сопряжения и поселился у горы Горгоны. Единственный вампир, которого я видел, — это плюмард. Вот всё, что я знаю: вампир сильней и быстрей смертного, может залечить любую рану, какую нанесёт ему обычный человек, да только серебряный кол в сердце всё равно загонит его в могилу!

Родольф Казмер

Атаки							
Название	**Основа**	**Тип**	**Урон**	**Н**	**Д**	**Эффект**	**СА**
Укус	24	К	6d6	15	—	Кровопускающее (100 %), улучшенное пробивающее броню, Высасывание крови	1
Удар когтями	24	К/Р	5d6 + 3	15	—	Кровопускающее (75 %), сбалансированное	4

Уязвимость: магия огня

Высший вампир лишён невосприимчивости к заклинаниям огня. Он получает обычный урон от любого источника огня, созданного магическим способом, но никогда не получает вреда от **горения**.

Уязвимость: дурное влияние крови

Если за 1 час вампир выпьет более 20 пунктов крови у любого количества жертв, следующий час он проведёт в состоянии **опьянения**.

Способность: Высасывание крови

Если высший вампир наносит урон укусом, цель получает дополнительно 2d6 урона, а высший вампир восстанавливает себе столько же ПЗ.

Способность: Превосходная невидимость

В качестве действия высший вампир может стать невидимым. Это даёт ему бонус +10 к Скрытности и +5 к атаке и защите. Даже если вы успешно прошли проверку Внимания, чтобы заметить высшего вампира, он получает бонус +3 к атаке и защите. Знак Ирден или бомба «Лунная пыль» делает высшего вампира частично видимым, снижая его бонус к Скрытности до +5, а бонус к атаке до +3. Если по высшему вампиру нанесён удар, он лишается невидимости.

Способность: Магическое внушение

В качестве действия высший вампир может повлиять на разум любого, кто его слышит. Цель внушения должна пройти встречную проверку Сопротивления магии против атаки вампира с основой 20. При провале цель соглашается с высшим вампиром и думает так, как он ей велит. Эффект действует 10 минут или пока цель, потратив действие, не совершит успешную встречную проверку Сопротивления магии против изначального броска высшего вампира.

Уязвимость: отсутствие отражения и тени

Высший вампир не отражается в зеркале и при любом освещении не отбрасывает тень.

Способность: Бессмертие

Вдобавок к обычной регенерации высший вампир может залечивать критические ранения и даже оживать после смерти. В начале каждого раунда высший вампир восстанавливает 20 пунктов полученного урона, а также частично исцеляет свои критические ранения (см. стр. 173 основной книги правил). На исцеление лёгкого критического ранения высший вампир тратит 1 раунд, среднего критического ранения — 2 раунда, тяжёлого критического ранения — 4 раунда, смертельного критического ранения — 6 раундов. Регенерацию можно применять только к одному критическому ранению за раз, начиная с лёгких. После первого раунда регенерации ранение, к которому она применена, считается стабилизированным.

Если высшего вампира убил кто-либо кроме другого высшего вампира, он возвращается к жизни через столько недель, сколько отрицательных ПЗ у него было на момент смерти. Второй высший вампир может снизить время восстановления вдвое, раз в день подкармливая труп своей кровью.

Превращение: Переменчивый облик

Не тратя действия, высший вампир может принять человеческий облик. Если после этого он совершит любую атаку или высосет кровь, то вернётся к своему обычному облику. Либо, потратив действие, высший вампир может превратиться в облако дыма или в гигантского нетопыря.

В виде дыма высший вампир считается **бесплотным** и может в качестве перемещения двигаться по горизонтали или по вертикали. Если он кого-либо атакует, то немедленно вернётся к своему обычному облику.

В облике нетопыря высший вампир также может в качестве перемещения двигаться по горизонтали или по вертикали, но бесплотным не считается. Кроме того, он теряет способность Превосходная невидимость, зато получает ПБ 12.

Жизненный путь высшего вампира

Результат броска	Способность
1	**Управление вампирами** Высший вампир может в качестве действия отдать приказ не более чем 10 другим вампирам в пределах 20 метров. Эти вампиры будут стараться в точности выполнять его приказы. Если исполнение приказа грозит вампиру смертью, он может совершить проверку Сопротивления магии со СЛ 25, но при провале должен выполнить приказ.
2	**Талант к магии** Этот вампир может сотворить одно заклинание. Он получает навык Сотворение заклинаний с основой 16 и максимальное значение Энергии 15 и владеет одним заклинанием уровня подмастерья. Этот вампир не может изучать новую магию.
3	**Наведение кошмаров** Этот вампир может в качестве действия наслать жуткие кошмары на видимую ему цель в пределах 10 метров. Чтобы нейтрализовать действие заклинания, цель должна успешно пройти проверку Сопротивления магии со СЛ 25. Кошмары кажутся цели абсолютно реальными. Вампир может управлять кошмаром и видеть то же, что и цель. На следующее утро цель восстанавливает вдвое меньше ПЗ, чем обычно, и совсем не восстанавливает Вын.
4	**Вытягивание жизненной силы** Вампир может в качестве действия вытянуть из цели, которую держит в захвате, жизненную силу, совершив бросок с основой 20. Если цель не превзойдёт его броском Сопротивления магии, вампир вытянет у неё 3d10 Вын и восстановит себе столько же Вын.
5	**Призыв воронов** Вампир может потратить действие на призыв 2d6 воронов, что будут сражаться за него насмерть. Эти вороны действуют в ход вампира и используют характеристики птиц.
6	**Психический импульс** В качестве действия полного хода вампир может испустить Психический импульс. Все в пределах 6 метров от него должны совершить проверку Сопротивления магии со СЛ 25. При провале цель **ошеломлена** на 2d6 раундов и получает штраф –3 к Вниманию из-за того, что у неё в глазах всё двоится. Если **ошеломлённая** Психическим импульсом цель не защитится от следующего Психического импульса, она **дезориентирована**.
7	**Исступление** Вампир может впасть в исступление в качестве свободного действия. В этом состоянии (длится, пока вампир не потратит ход, чтобы успокоиться) он невосприимчив к обольщению и обладает сопротивлением **дезориентации**, но обязан атаковать всех, кто рядом.
8	**Напустить тумана** Вампир может в качестве действия создать густой беспросветный туман. Волна тумана заполняет зону радиусом 30 метров, изначально с центром на вампире. Все, кроме вампира, в этом тумане видят не дальше 4 метров. Потратив действие, вампир может передвинуть туман на 10 метров. Через 24 часа или когда вампир потратит действие, чтобы его развеять, туман исчезнет. Маг может попытаться разогнать туман, потратив 10 очков Вын и действие на проверку Сотворения заклинаний со СЛ 25.
9	**Подражание голосу** Вампир способен имитировать любые голоса, которые он слышал за последние 24 часа. Он может воспроизвести особенности речи другого персонажа, если слышал, как тот произнёс одно полное предложение. Вампир может сказать что угодно голосом этого персонажа, и все, кто его слышит, должны пройти проверку Сопротивления убеждению со СЛ 25, чтобы распознать обман. Если цель ни разу не встречала того, чьему голосу вампир подражает, она не может совершать проверку Сопротивления убеждению.
10	**Плетение иллюзий** Вампир может в качестве действия создать иллюзию не более чем в 30 метрах от себя. Эта иллюзия чрезвычайно реалистична и изображает всё, что захочет вампир. Но она не может ни с чем взаимодействовать, не издаёт звуков, не пахнет и неосязаема. Тот, кто видит эту иллюзию, может совершить проверку Внимания со СЛ 25, чтобы распознать обман.

Результат броска	Возраст
1–2	**Юный** Этому вампиру несколько десятков лет, и в его жизни было 1 крупное событие. Он может вложить 5 очков в освоенные навыки.
3–5	**Молодой** Этому вампиру пара веков, и в его жизни было 3 крупных события. Он может вложить 15 очков в освоенные навыки.
6–10	**Взрослый** Этому вампиру уже несколько веков, и в его жизни было 5 крупных событий. Он может вложить 25 очков в освоенные навыки.

Результат броска	Взросление
1	Этот вампир рос среди нелюдей, вдали от человеческого общества. Он чаще общался с эльфами, чем с людьми, и его «человеческий» облик больше похож на эльфа.
2	Этот вампир рос, охотясь на других разумных существ, и редко пытался походить на окружающих, так что от него ощутимо веет опасностью. Ему трудно видеть в не-вампирах что-либо кроме добычи.
3–5	Этот вампир рос среди людей, подражая местным обычаям и манерам. Он полностью влился в местное общество и может жить, ничем не отличаясь от обычных горожан.
6–8	Этот вампир вырос среди соплеменников и редко встречался с другими расами, так что теперь ведёт себя с ними неприветливо. Его больше волнует жизнь вампиров, чем заботы других существ.
9	Этот вампир вырос в изгнании, ему запрещено было ступать на земли высших вампиров. Из-за частых переездов он выглядит потрёпанным.
10	Этот вампир вырос среди аристократов, которые могли принадлежать как к вампирам, так и к другим расам. Он носит хорошую одежду, любит драгоценности и роскошь.

Результат броска	Характер	Чем гордится	Что ненавидит	Отношение к крови
1	Скрытный	Своими манерами	Высокомерие	Воздерживается
2	Непокорный	Физической силой	Общество	Выпьет, если уговорят
3	Вспыльчивый	Домом	Дерзкую добычу	Пьёт раз или два в неделю
4	Идеалист	Предками	Скучную добычу	Пьёт за компанию
5	Вдумчивый	Знаниями	Людей	Пьёт за компанию
6	Суровый	Достижениями	Магию	Пьёт за компанию
7	Коварный	Обаянием	Домыслы о вампирах	Пьёт за компанию
8	Дружелюбный	Имуществом	Один из старших народов	Злоупотребляет на приёмах
9	Надменный	Жизнестойкостью	Когда ему причиняют вред или не уважают	Пьёт каждую ночь
10	Робкий	Навыками	Тех, кто обижает его друзей	Зависимость

Результат броска	События в жизни
1	**Усыновил ребёнка** Этот вампир недавно усыновил и воспитывает ребёнка. Он искренне заботится о нём и пойдёт на всё, чтобы его защитить, — вплоть до того, чтобы рискнуть собственной жизнью.
2	**Полюбил представителя другой расы** Этот вампир завёл роман с представителем другой расы. Партнёр ему очень дорог, и вампир регулярно с ним встречается. Он старается навещать партнёра почаще и готов рискнуть ради него жизнью.
3	**На всю жизнь поссорился с другим вампиром** Этот вампир навлёк на себя гнев другого высшего вампира. Заклятые враги едва удерживаются от того, чтобы нарушить обычаи и дойти до кровопролития.
4	**Сразился с ведьмаком** Этот вампир уже сражался с ведьмаками и знает их приёмы. За годы тренировок он постепенно выработал у себя невосприимчивость к эликсиру «Чёрная кровь» — это зелье на него больше не действует.
5	**Держит дома чудовище** Этот вампир держит в своём логове одно дикое среднее или три диких простых чудовища в качестве питомцев. Чудовища выдрессированы и выполняют приказы вампира. Они не станут биться за хозяина насмерть.
6	**Был «убит»** Этого вампира разрезали на части или испепелили. Много лет он потратил на регенерацию. Годы, проведённые в молчаливой темноте, привели к тому, что вампир всеми силами избегает смерти. Он регенерирует в два раза быстрее, когда его ПЗ ниже нуля.
7	**Ушёл в запой** Этот вампир поддался жажде крови и ушёл в запой, высосав кровь у десятков простых людей и уничтожив деревню. Из-за его действий к другим высшим вампирам относятся с большим подозрением. Этот вампир получает –3 к репутации среди высших вампиров.
8	**Заработал добрую или дурную славу** Своими поступками этот вампир прославился на весь Континент и получает +5 к репутации. Эта репутация может применяться к нему как к вампиру, или же люди, наслышанные о его делах, могут считать его человеком или эльфом.
9	**Основал секту** Этот вампир собрал небольшую группу представителей других рас (30 гуманоидов), объединив их общей целью (неважно какой). В секте могут знать или не знать о том, что их лидер — вампир.
10	**Произведён в рыцари** Этот вампир, притворяясь человеком, удостоился почестей за подвиг, который он совершил по приказу местного правителя. Он получает +5 к репутации и считается рыцарем в окрестностях своего логова.

Результат броска	Увлечения
1	**Торговля** У этого вампира есть своё дело, он любит участвовать в местной торговле и зарабатывает 200 крон в неделю.
2	**Алхимия** Этот вампир сведущ в алхимии. У него есть алхимическая лаборатория и пять формул, что даёт ему бонус +3 к проверкам Алхимии.
3	**Искусство** Этот вампир — блестящий художник, пишущий картины для галерей. У него есть своя мастерская, что даёт бонус +3 к проверкам Искусства.
4	**Разгадывание тайн** Этот вампир любит разгадывать загадки и раскрывать тайны. У него есть три близких друга в местной страже.
5	**«Сельское хозяйство»** Этот вампир по давней вампирской традиции держит домашних людей. У него есть тайный загон с 30 людьми, у которых он пьёт кровь.
6	**Азартные игры** Этот вампир любит азартные игры, и в этом районе у него много должников.
7	**Плавание** Этот вампир любит ходить под парусом в открытом море или по рекам Континента. У него есть корабль и команда.
8	**Верховая езда** В свободное время этот вампир учился верховой езде и в итоге стал отличным жокеем. У него есть лошадь и скаковое седло.
9	**Виноделие** У этого вампира есть виноградник, где он производит соответствующий алкогольный напиток, зарабатывая на этом 600 крон в месяц.
10	**Физическое развитие** Этот вампир заботится о своём здоровье и усердно тренируется. Он получает +10 ПЗ.

Результат броска	Манера боя
1	**Охотник** Этот вампир предпочитает скрытно преследовать цель и охотиться на неё с дистанционным оружием. Бой для него — скорее забава.
2	**Изящный** Этот вампир любит покрасоваться во время боя. Он старается совершать особые атаки вроде разоружения, подсечек и захвата.
3	**Берсерк** Этот вампир жесток в бою. Он старается сразу сблизиться с одной целью и разорвать её когтями.
4	**Хитрый** Этот вампир предпочитает отравить цель, взять в заложники её друзей или же всячески ей мешать, чтобы добиться своего.
5	**Убийца** Этот вампир предпочитает убивать, дождавшись подходящего момента и нанеся удар из-за угла.
6	**Жажда крови** Этот вампир испытывает сильную жажду, когда видит, что его жертва истекает кровью. Всем атакам он предпочитает укусы.

Компоненты

Измельчение кристаллической эссенции

Кристаллическая эссенция состоит из кристаллов дымной пыли. Потратив 15 минут и совершив проверку Изготовления со СЛ 10, вы можете разрушить единицу кристаллической эссенции с получением двух единиц дымной пыли.

Собирание лопуха

Корень лопуха можно найти в полях и лесах. Это редкий ингредиент, СЛ его собирания равна 16. Успешно собрав корень лопуха, вы получаете 1d6 единиц.

Шкуры животных

Большую часть кожи на Континенте получают из коровьих шкур, однако можно выделать кожу и других животных. Если вам негде достать коровьи шкуры или вы хотите украсить оружие или броню, можете использовать шкуры других животных.

Название	Источник	Вес	Цена
Медвежья шкура	Медведи	6	30
Шкура вепря	Вепри	2	10
Шкура пантеры	Пантеры	3	38

Алхимические ингредиенты

Название	Субстанция	Символ	Источник	Вес	Цена
Волокно лешего	Киноварь		Лешие	0,1	106
Волосы стучака	Квебрит		Стучаки	0,1	33
Выделения сколопендроморфа	Аер		Сколопендроморфы	0,1	40
Глаз циклопа	Киноварь		Циклопы	1	159
Глаза прибожка	Эфир		Прибожки	0,1	55
Глаза утковола	Купорос		Утковолы	0,5	87
Глаза химеры	Солнце		Химеры	0,1	192
Голосовые связки ослизга	Купорос		Ослизги	0,1	99
Жвалы сколопендроморфа	Купорос		Сколопендроморфы	0,5	48
Желудок куролиска	Киноварь		Куролиски	1	92
Желудок мантихора	Квебрит		Мантихоры	2	189
Желудок плюмарда	Эфир		Плюмарды	0,1	30
Зубы дракона	Фульгор		Истинные драконы	1	192
Зубы стучака	Киноварь		Стучаки	0,1	46
Зубы туманника	Ребис		Туманники	0,1	40
Камень элементаля	Квебрит		Все элементали	0,5	134
Клыки вепря	Купорос		Вепри	0,1	82
Клыки высшего вампира	Фульгор		Высшие вампиры	0,1	250
Клыки мантихора	Купорос		Мантихоры	0,1	132
Когти гарпии	Аер		Гарпии	0,1	40
Когти ослизга	Аер		Ослизги	0,5	69
Когти химеры	Фульгор		Химеры	5	205
Корень лопуха	Киноварь		Леса и поля	0,1	32
Кости игоши	Гидраген		Игоши	0,1	55
Кости лешего	Гидраген		Лешие	1	92
Кости циклопа	Эфир		Циклопы	4	87
Кристаллическая эссенция	Гидраген		Химы, песты, вендиго, лешие, циклопы	0,1	292

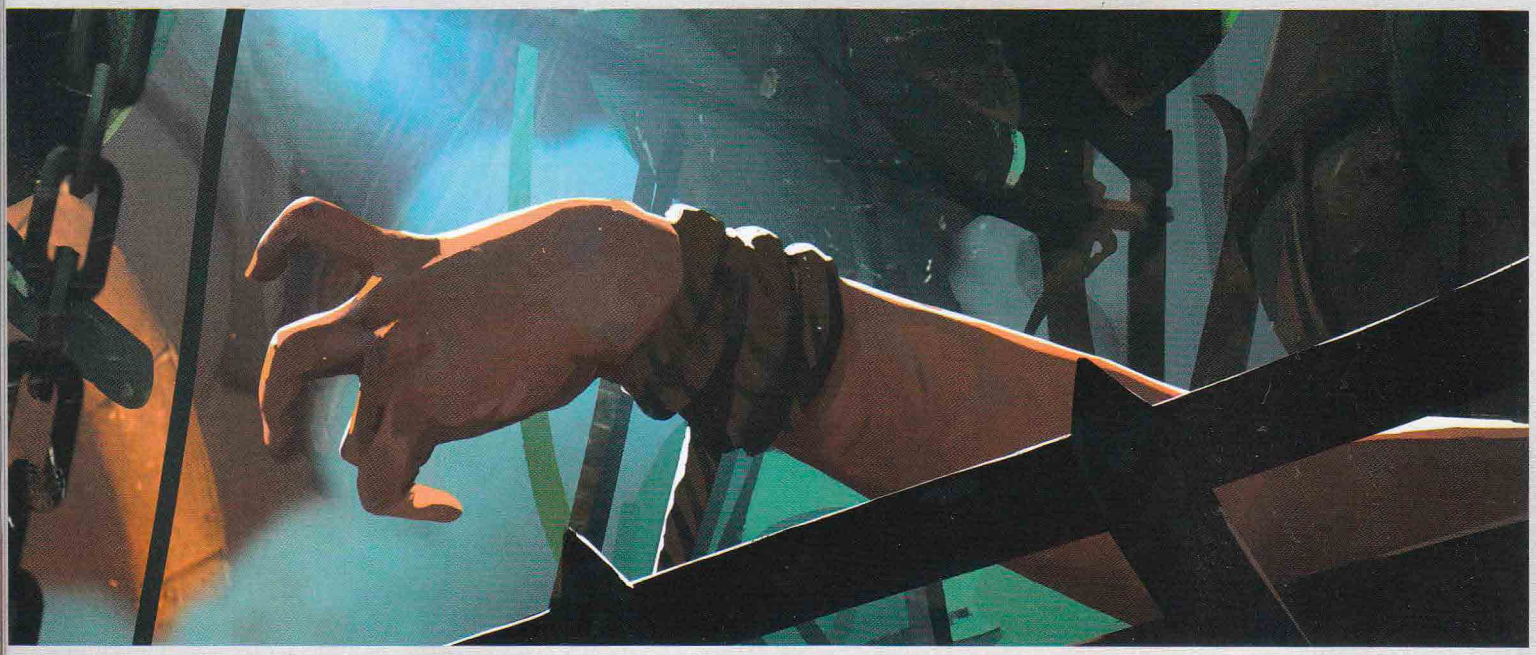
Название	Субстанция	Символ	Источник	Вес	Цена
Кровь бруксы	Купорос		Бруксы	0,1	97
Кровь гнильца	Ребис		Гнильцы	0,1	30
Кровь дракона	Ребис		Истинные драконы	1	250
Кровь игоши	Купорос		Игоши	0,1	66
Кровь утковола	Ребис		Утковолы	0,1	85
Летательные перепонки	Ребис		Гаркаины, плюмарды	0,5	36
Летательные перепонки мантихора	Солнце		Мантихоры	2	145
Лимфа чудовища	Квебрит		Бруксы, гаркаины, высшие вампиры	0,1	152
Медвежий жир	Ребис		Медведи	0,5	90
Мех вендиго	Фульгор		Вендиго	0,1	76
Мозг игоши	Аер		Игоши	0,1	164
Мозг утковола	Фульгор		Утковолы	1	150
Мозг циклопа	Ребис		Циклопы	2	136
Наезанская соль	Эфир		Бруксы, высшие вампиры	0,1	146
Пальцы стучака	Ребис		Стучаки	0,1	62
Панцирь куролиска	Гидраген		Куролиски	2	75
Пепел феникса	Солнце		Фениксы	0,1	94
Перья гарпии	Киноварь		Гарпии	0,1	28
Перья феникса	Фульгор		Фениксы	0,1	176
Печень гнильца	Аер		Гнильцы	0,5	42
Пыль шарлея	Ребис		Шарлеи	0,1	79
Рог мантихора	Гидраген		Мантихоры	1	120
Рог суккуба	Аер		Суккубы	0,5	87
Сердце вендиго	Эфир		Вендиго	1	167
Сердце суккуба	Киноварь		Суккубы	0,5	95
Слёзы дракона	Солнце		Истинные драконы	0,1	276
Слюна гаркаина	Квебрит		Гаркаины	0,1	70
Смола лешего	Купорос		Лешие	0,1	140
Сок археспоры	Купорос		Археспоры	0,1	38
Усики археспоры	Квебрит		Археспоры	0,5	44
Ухо игоши	Фульгор		Игоши	0,1	100
Хвост дракона	Гидраген		Истинные драконы	4	310
Хвостовые перья куролиска	Эфир		Куролиски	0,1	135
Чешуя ослизга	Фульгор		Ослизги	3	82
Шерсть барбегаза	Гидраген		Барбегазы	0,1	21
Шерсть шарлея	Аер		Шарлеи	0,1	100
Эссенция баргеста	Киноварь		Баргесты	0,1	36
Эссенция пламени	Солнце		Фениксы, элементали огня	0,1	46
Эссенция туманника	Эфир		Туманники	0,1	43
Яд Бохун Упас	Киноварь		Мантихоры	0,1	200
Язык тролля	Эфир		Тролли	0,1	66
Язык циклопа	Фульгор		Циклопы	1	90
Яйца гарпии	Квебрит		Гнёзда гарпий	0,5	50

Разделка чудовищ

А ты пытался когда-нибудь добыть лимфатические узлы из разделанного трупа? Поверь, не так уж это просто! Вот нависли мы с Элдредом над ещё тёплым окровавленным трупом и пытаемся акку-ра-а-атненько надрезать кожу, чтобы не задеть крохотные узелки с другой стороны. Ты бы видел, как у меня руки дрожали!

Родольф Казмер

Мутагены



Мутагены игоши

Если честно, я не понимаю, зачем принимать мутагены и превращаться во всяких там чудовищ. Мне нравится быть краснолюдом, и я совершенно не хочу испытывать судьбу! Тем более что многие мутагены добывают из уродливых тварей вроде игош. Если уж приспичит, я бы взял себе мутаген какого-нибудь грифона или мантихора. Но никаких частей игоши мне и даром не надо! Дурно становится от одной мысли, как ведьмак этот хренов мутаген добывает…

Родольф Казмер

Источник мутагена	Эффект	СЛ Алхимии	Малая мутация
Красные мутагены			
Вендиго	+3 к урону в ближнем бою	20	Клочки меха и болезненно-серая кожа
Игоша	+2 к урону в ближнем бою	18	Волчья пасть и красные белки глаз
Куролиск	+2 к урону в ближнем бою	18	Пучки зелёных перьев
Мантихор	+1 к Реа	22	Рожки и кошачьи черты лица
Феникс	+3 к урону в ближнем бою	20	Пучки серых перьев и свечение изнутри
Зелёные мутагены			
Гаркаин	+10 ПЗ	20	Мягкие наросты на голове
Медведь	+10 ПЗ	20	Усиленный рост волос на теле
Суккуб	+5 ПЗ	18	Рожки и хвост
Тролль	+5 ПЗ	18	Жёсткая голубоватая кожа
Утковол	+10 ПЗ	20	Твёрдые наросты по всему телу
Химера	+1 к Тел	22	Фасеточные глаза и участки хитина
Шарлей	+10 ПЗ	20	Участки твёрдой, как камень, кожи
Синие мутагены			
Брукса	+1 к Воле	22	Полупрозрачная кожа и шипящий голос
Леший	+1 к Воле	22	На теле вырастают побеги и листья
Песта	+2 к Энергии	18	Болезненно-бледная кожа и впалые щёки
Туманник	+2 к Энергии	18	Слабый свет изнутри и осунувшееся лицо
Элементаль	+3 к Энергии	20	**Земли:** каменные наросты по всему телу **Огня:** струйки пламени изо рта **Льда:** всегда холодная на ощупь кожа

Расследования

Далеко не все чудовища оставляют явные следы своего присутствия. У многих одинаковые повадки и способы охоты, другие же выглядят не так, как обычные представители их вида. Важную часть подготовки ведьмака составляют тщательные и всесторонние расследования.

Эрланд из Ларвика

Детективный сюжет может стать для ведущего непростой задачей. Необходимость создать цепь улик, которая приведёт игроков к определённому заключению, порой противоречит желанию отдать инициативу в руки игроков и позволить им самим управлять сюжетом. Кроме того, детективные сюжеты балансируют на тонкой грани между интеллектом игрока и интеллектом персонажа, поскольку в поисках разгадки зачастую больше задействовано умение игроков сопоставлять полученные улики, чем способности их персонажей, что может нарушать игровую атмосферу. В то же время превращение детективного расследования в череду проверок навыков вряд ли принесёт удовольствие игрокам.

Изложенная здесь система расследований создана не для того, чтобы заменить отыгрывание ролей соревнованием по игре в кости, а чтобы дать ведущим и игрокам полезные инструменты. Эти инструменты помогут им определить цель расследования, выяснить, когда оно завершается успехом или провалом, и понять, какие действия могут продвигать или тормозить расследование. Также эта система позволяет игрокам, не обладающим выдающимися дедуктивными способностями, раскрывать тайны при помощи навыков своих персонажей. В ней можно спланировать детективный сюжет, не переживая за своё умение создавать идеальные цепи улик, ложные следы и логические головоломки.

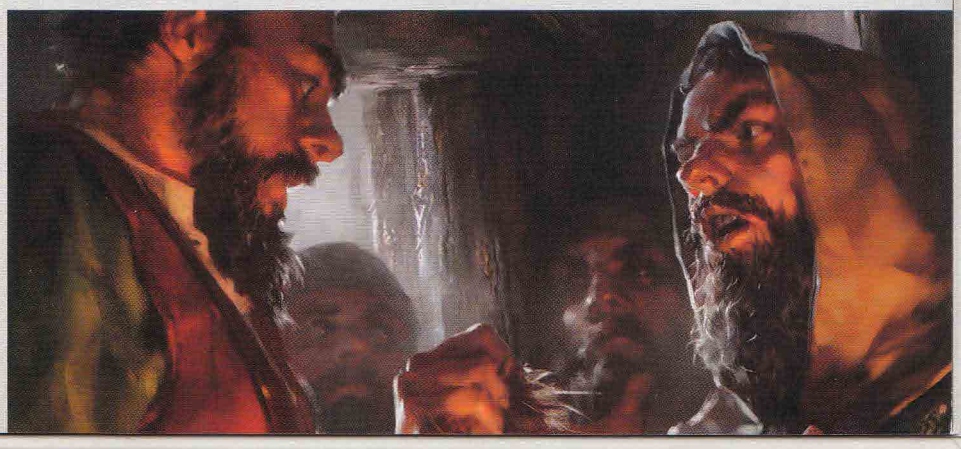
Концентрация

У всех, кто участвует в расследовании, есть параметр Концентрация, описывающий способность посвящать всё своё внимание и умственные силы разгадке тайны.

Концентрация = = (Воля + Инт) / 2 × 3

В ходе расследования Концентрация может снижаться при провале проверки фактов и из-за препятствий. Если Концентрация персонажа упала до 0, его сознание спутанно и неспособно вычленить что-либо разумное из кучи улик и сосредоточиться на расследовании. Пока Концентрация не поднимется выше 0, персонаж не сможет совершать проверки фактов.

Концентрация персонажа не зависит от решаемой задачи. Если он параллельно расследует несколько загадок, урон от каждой вычитается из общего значения Концентрации.



Почему о загадках мы говорим в бестиарии?

Хороший вопрос! Ответ заключён в особенностях этой вселенной. Ведьмаки — не просто машины для убийства чудовищ. Хороший ведьмак — это ещё и детектив. Он понимает, что бросаться за чудовищем очертя голову, не зная, с чем предстоит столкнуться, — верный путь в могилу. Вначале он тщательно всё изучает: расспрашивает жертв и свидетелей, осматривает тела, ищет следы и пытается выяснить, с чем имеет дело, чтобы найти подходящих союзников, изготовить нужные масла и приобрести необходимое оружие, прежде чем идти в бой.

Система расследований даёт ведущему правила и инструменты, позволяющие обыграть этот аспект вселенной «Ведьмака». Также это отличный способ раскрывать убийства и заговоры, составляющие важную часть этого мира.

Длительные расследования

При разгадывании загадок персонажи игроков не обязаны всё время заниматься только расследованием, каждый день совершая максимальное число проверок фактов. Хотя некоторые загадки действительно требуют неотрывного внимания, другие больше зависят от обстоятельств. В частности, это касается длительных расследований. Например, персонаж, который разыскивает убийцу любимой, может совершать по одной проверке фактов каждый раз, когда приезжает в новый город или посёлок. Если то, что он при этом обнаруживает, даёт новые непосредственные зацепки, можно дальше вести расследование. А иначе придётся сделать перерыв и через некоторое время снова вернуться к загадке. Длительные расследования, в которых появляется сразу по нескольку улик, позволяют подстраиваться под конкретных персонажей и поддерживать интерес игроков.

Загадки

Прежде чем начать расследование, нужно придумать загадку. У каждой загадки есть цель, Сложность, цепь улик и препятствия.

Цель загадки — это то, что в итоге нужно получить. Например, выяснить, кто убил мэра, определить, какое чудовище напало на деревню, разгадать формулу алхимической смеси и т. д.

Сложность загадки показывает, сколько нужно приложить усилий, чтобы её разгадать. Это похоже на пункты здоровья. Каждый раз, когда персонаж получает улику, он совершает бросок урона и вычитает полученное число из Сложности загадки. Если Сложность расследования достигла 0, значит, у персонажей уже достаточно улик, чтобы найти решение.

Насколько трудно решить загадку	Сложность	Пример
Просто	25	Загадка — лишь часть одного приключения.
Нормально	50	Загадка — основа или важная часть одного приключения.
Затруднительно	100	Загадка длительная, её можно раскрыть лишь за несколько приключений.
Сложно	150	Загадка длительная, это важная часть сюжета кампании или истории персонажа.
Почти невозможно	200	Загадка длительная, это целая сюжетная линия в рамках кампании или в истории персонажа.

Цепь **улик** — это своего рода «дорожка из хлебных крошек», ведущая к разгадке. Чтобы получить улику, нужно пройти проверку фактов. Когда персонаж успешно получает улику, он совершает бросок урона и ведущий вычитает полученное число из Сложности загадки. Если персонаж не сумел получить улику, то вдобавок ко всем проблемам у него снижается Концентрация.

У каждой улики есть Неясность. Эта характеристика действует аналогично прочности брони и вычитается из урона, который улика наносит Сложности. **Неясность** обозначает обстоятельства, которые усложняют поиски или расшифровку улики, помимо базовой СЛ проверки фактов.

Категория	Неясность	Пример
Решение на ладони	0	Этой ночью чудовище оставило следы на влажной земле, и они сохранились до прихода персонажей.
Решение затруднено	2	Этой ночью чудовище оставило следы на влажной земле, но их слегка размыло дождём.
Решение весьма затруднено	4	Следы уничтожены, приходится работать с довольно точным наброском.
Решение сильно затруднено	6	Следы уничтожены, приходится полагаться на словесное описание.

Препятствия — это преграды и события, которые затрудняют расследование. Ведущий может выбрать несколько препятствий заранее, а другие появятся по ходу игры. Препятствия представляют собой атаки загадки, наносящие урон Концентрации следователя.

Поиск решения

Чтобы разгадать загадку, нужно собирать улики, совершая проверки фактов. Каждый персонаж, участвующий в расследовании, может совершить по одной проверке фактов за улику в день. Если персонаж провалил проверку фактов, на следующий день он может попробовать снова. Однако ведущий имеет право повысить СЛ или Неясность улики, показывая течение времени. Если это вписывается в сюжет, несколько персонажей могут изучать одну и ту же улику одновременно. Каждый из них должен совершить проверку фактов. При успехе хотя бы одного персонажа вся группа расшифровывает улику. Однако у всех, кто провалил проверку, снижается Концентрация.

Время на проверку фактов не задано. Ведущему стоит решать это по ходу игры. Обнаружить на теле убитого клочок бумаги можно за пару секунд, даже во время боя в качестве действия, а вот детальный осмотр трупа или допрос подозреваемого занимает час или больше. Некоторые типы улик, если персонаж тратит больше времени на проверку фактов, дают бонус +1 (в сумме не более +3) к проверке и урону за каждый потраченный на проверку дополнительный период времени, равный базовому времени для этой улики.

У персонажей должна быть причина провести проверку фактов. Например, нельзя допросить подозреваемого, если персонаж не знает о его существовании, а следы чудовища невозможно осмотреть, если до них не получается добраться.

Часто одна улика ведёт к другой, и для каждой требуется своя проверка фактов. Например, осмотр места преступления может предполагать одну проверку фактов и давать сразу две улики: труп и отпечатки лап чудовища. Дальше, чтобы обследовать труп и пройти по следам чудовища, нужно совершить две проверки, по одной на улику.

Чтобы провести проверку фактов, персонаж должен совершить хотя бы одну проверку навыка в зависимости от типа улики (см. таблицу на стр. 148) против установленной ведущим СЛ. При успехе он снова бросает кости, на этот раз чтобы определить урон, и ведущий снижает Сложность загадки на полученное значение. При необходимости в проверке фактов можно использовать способности профессий, вместо или в дополнение к обычным навыкам.

урон Сложности = бросок урона улики – Неясность

Успешная проверка фактов всегда наносит минимум 1 пункт урона Сложности загадки, даже если Неясность улики должна снизить этот урон до 0.

При провале персонаж получает все указанные штрафы, включая снижение Концентрации.

Проверки Дедукции

Если игроки застряли и не знают, что делать дальше и где искать новые улики, стоит предложить им совершить проверку Дедукции со СЛ 15. При успехе ведущий даёт игрокам подсказку. Подобное использование Дедукции снижает Концентрацию на 1d6.

Улики

Тип улики	Пример	Навыки	Урон	Штраф
Расшифровка*	Прочитать зашифрованное послание или письмо на иностранном языке	Образование или Подделывание	1d6 + Инт	1d6 урона Концентрации
Анализ доказательств	Определить яд по имеющемуся образцу	Изготовление или Алхимия	1d6 + Рем	1d6 урона Концентрации. При критическом провале доказательство повреждено. Дальнейшие проверки фактов с ним проводятся со штрафом –5.
Осмотр тела*	По характеру ранений определить орудие убийства	Первая помощь	1d10 + Рем	1d6 урона Концентрации. При критическом провале тело повреждено. Дальнейшие проверки фактов с этим телом проводятся со штрафом –5.
Проверка финансов*	Проверить по конторским книгам, не замешана ли жертва в растрате	Торговля	1d6 + Инт	1d6 урона Концентрации
Слухи*	Расспросить, что слышно в высшем обществе и среди простонародья	Этикет или Ориентирование в городе	1d6 + Эмп	1d6 урона Концентрации. При критическом провале персонаж выводит из себя того, кого расспрашивает.
Допрос	Задать вопросы свидетелю или подозреваемому	Соответствующие социальные навыки и Понимание людей. Может понадобиться несколько проверок. Для определения исхода ведущий вправе использовать Словесную дуэль (см. основную книгу правил, стр. 176).	1d10 + Эмп	1d10 урона Концентрации. При критическом провале всё взаимодействие с этим персонажем ведущего в ближайшую неделю будет проходить со штрафом –5.
Осмотр места преступления*	Осмотреть место, где произошло убийство, в поисках улик	Внимание	1d6 + Инт	1d6 урона Концентрации. При критическом провале кто-то замёл следы, и проверки фактов с уликами, найденными на месте преступления (следами, доказательствами и т. д.), проводятся со штрафом –3.
Мистическая проверка	Поискать остаточную ауру и следы магии, пользуясь мистическими способностями и навыками	Магические познания	1d10 + Инт	1d10 урона Концентрации. При критическом провале совершите один бросок по таблице последствий магического провала (см. стр. 166 основной книги правил) и примените результат.
Сбор информации*	Просмотреть древние книги о чудовищах	Образование или Монстрология	1d10 + Инт	1d10 урона Концентрации
Слежка	Установить слежку за подозреваемым	Скрытность	1d6 + Инт	1d6 урона Концентрации. Возможно столкновение с тем, за кем вы следите.
Распутывание следов	Опознать и выследить чудовище по отпечаткам лап, найденным на месте преступления	Выживание в дикой природе или Монстрология	1d6 + Инт	1d6 урона Концентрации. При критическом провале любая следующая попытка занимает слишком много времени и снижает на 1 общее количество доступных проверок фактов для всех участников.

* Бонус +1 (в сумме максимум +3) к проверке фактов и урону за каждый дополнительный период времени.

Препятствия

Ни одно расследование не обходится без осложнений. Здесь они представлены в виде препятствий. Ведущий может использовать препятствия на своё усмотрение, чтобы помешать персонажам игроков. Когда в игре появляется препятствие, игроки должны предложить способы его преодоления или обхода, а потом совершить проверку навыка (или несколько проверок, если ведущий считает, что это необходимо) со СЛ, установленной ведущим.

Если один персонаж успешно прошёл проверку, у всех, кто в тот день участвовал в расследовании, Концентрация снижается на 2. При провале у всех, кто в тот день участвовал в расследовании, Концентрация снижается на 1d6 + 2. За критический провал совершивший проверку персонаж дополнительно снижает Концентрацию на 3, даже если общая проверка успешна.

Ведущий может вводить препятствия там, где сочтёт нужным. Примерную частоту, потенциальную СЛ и примеры препятствий вы найдёте в приведённых ниже таблицах.

Рекомендуемое число препятствий за день расследования

Тип препятствия	Пример
Простое или нормальное	1 со СЛ 14
Затруднительное или сложное	2 со СЛ 14 или 1 со СЛ 18
Почти невозможное	3 со СЛ 14, 2 со СЛ 18 или 1 со СЛ 20

Виды препятствий

Вид	Пример препятствия
Действия властей	Местный чиновник не хочет, чтобы вы продолжали расследование.
Заговор	Кто-то пытается замести следы.
Отвлечение	Происходит другое событие, отвлекающее вас от расследования.
Сплетни	Из-за сплетен о вашем персонаже (персонажах) местные жители не хотят с вами сотрудничать.
Усталость	Дух крепок, да плоть слаба.
Отсутствие улик	В данный момент невозможно исследовать улику, и это выводит из себя, снижая Концентрацию. Например, тот, кого нужно допросить, вернётся только завтра или вы ищете доказательства не в том месте.
Ход времени	С момента преступления прошло много времени, и это затрудняет поиск улик и расспрос очевидцев.
Неудачное место	Преступление произошло в зоне активных боевых действий.
Ложный след	Что-то, похожее на улику, ею не является. Игроки не должны знать, что это препятствие. Наоборот, пусть они пройдут проверку фактов. При успехе игроки поймут, что это ложный след, а не улика (по крайней мере, для этой загадки). А при провале сообщите, что они не расшифровали улику, и сделайте бросок урона, как если бы они провалили проверку фактов.
Непривычная ситуация	Преступление касается чего-то, с чем персонаж никогда раньше не сталкивался.
Погода	Ливень смыл следы.

Загадки на время

Одно препятствие заслуживает отдельного упоминания. Это время. Загадки с таким препятствием необходимо решить за определённый срок, иначе они считаются неразгаданными. Некоторые загадки на время очевидны: персонажи понимают, что ограничены по срокам. Например, они считают, что их друг непричастен к преступлению, но есть всего три дня на то, чтобы доказать это, а потом обвиняемого осудят, приговорят и немедленно казнят. Иногда ограничение по времени — тайна для самих игроков, и они не знают, что соревнуются со временем. Например, они могут охотиться за чудовищем-убийцей, которое на самом деле принадлежит странствующему торговцу. Завтра торговец уедет, и персонажам нужно выяснить, что это за чудовище и что оно прячется в тележке торговца, до того, как тот покинет город.

Единственная сложность в создании загадки на время — выбор крайнего срока. Группы, отдающие всё время и силы решению загадки, обычно успевают пройти 3–10 проверок фактов в день, в зависимости от того, сколько персонажей участвуют в расследовании. Дайте им достаточно времени, чтобы раскрыть загадку (с некоторым запасом), а потом определите крайний срок.

Где искать вдохновение?

Даже пользуясь этой системой, придумать загадку бывает непросто. В таких случаях поступайте как великие писатели — крадите! В ближайшем книжном магазине или в библиотеке вы найдёте десятки или даже сотни детективов, а по телевизору и в интернете — столько же эпизодов детективных сериалов. Так что у вас есть чем вдохновиться! Конечно, ни одна из этих историй не происходит в мире «**Ведьмака**», но, адаптировав её, вы получите основу для создания загадки.

Восстановление Концентрации

Разуму, как и телу, нужен отдых. После хорошего сна (не менее шести часов) персонажи восстанавливают количество Концентрации, равное их значению Воли. Если у персонажа значение Дедукции 5 или выше, он дополнительно восстанавливает 1 пункт Концентрации. При Дедукции 8 и выше персонаж дополнительно восстанавливает 2 пункта Концентрации.

Создание загадки

Чтобы создать загадку, ведущий должен придумать начало и конец, а потом заполнить середину.

Начало — это самая суть загадки. Большинство загадок можно свести к одному вопросу, например: «Кто убил Лорда Боди?» или «Какое чудовище охотится в городе по ночам?». Как только вы придумаете вопрос, начало готово.

Конец — это ответ на заданный вопрос, например: «Лорда Боди убила леди Боди» или «По ночам в городе охотится высший вампир».

Теперь, когда есть начало и конец, можно обдумать соединяющие их улики и препятствия. В таблице ниже вы найдёте число улик, необходимое для раскрытия загадки в зависимости от её Сложности и Неясности.

Средняя Неясность улики	0	2	4	6
Сложность				
Просто	3	4	5	7
Нормально	5	6	8	12
Затруднительно	10	13	17	25
Сложно	15	19	25	38
Почти невозможно	20	25	33	50

При создании загадки следует помнить о следующих моментах:

- Первая улика должна быть достаточно очевидной. В случае убийства или нападения чудовища персонажи, скорее всего, захотят обследовать место преступления или тело.
- Одна улика часто ведёт к другой, и все вместе они образуют непрерывную цепочку. Показания свидетеля могут привести к подозреваемому, которого надо допросить. Осмотр места нападения позволит найти след, по которому нужно пройти. Проведя вскрытие для определения орудия убийства, игроки могут отправиться в местную оружейную на поиски окровавленного или, наоборот, подозрительно чистого копья. Если

ведущий может провести линии от каждой улики хотя бы к двум другим (первая — откуда к улике можно прийти, вторая — куда пойти от неё), то с большой вероятностью игроки найдут достаточно информации, чтобы снизить Сложность загадки до нуля и раскрыть её без подсказок.

- Будьте готовы подстраиваться. Игроки могут пойти в совершенно неожиданном направлении, а броски костей бывают неудачными. Чтобы продолжить разгадывание загадки, возможно, придётся поменять местонахождение или детали улики, заменить её или добавить новую. И помните, что улики могут случайно всплывать в ходе отыгрыша. Например, отыгрывая совершенно не связанный с загадкой торг между своим персонажем и персонажем игрока, ведущий, импровизируя, может ненароком раскрыть информацию, которую не собирался выдавать. Если это произошло, не наказывайте игроков, отказываясь давать им улику. Просто считайте это автоматическим успехом проверки фактов и снизьте Сложность загадки.
- Гибкость в плане препятствий тоже важна, поскольку многие из них появляются из-за действий персонажей, которые невозможно предугадать. Например, леди Боди может вовсе не обращать внимания на группу, пока та не подберётся к ней слишком близко. И тогда она, возможно, уговорит местного блюстителя порядка прогнать из города этих «сопляков, сующих нос не в своё дело».
- Улика не всегда там, где ищут её игроки. Особенно это относится к загадкам с высокой Сложностью. Тот, кто разыскивает своего потерянного брата, может месяцами не находить улик, просто потому, что ходит там, где ни его брат, ни похитители ни разу не бывали. При провале проверки фактов (автоматически) Концентрация всё равно снижается, даже если персонажи ищут улики, которых не существует.
- Иногда игроки разгадывают загадку раньше, чем их персонажи. В таком случае ведущему придётся самому решать, как быть дальше. Возможно, несмотря на то, что игроки знают, кто виноват и что с этим делать, местные власти потребуют больше доказательств, и расследование придётся продолжить. Или ведущий решит, что тайна не так интересна, если она уже не тайна, и объявит загадку раскрытой. А может, он изменит вопрос с «Какое чудовище убило пекаря?» на «Где чудовище, убившее пекаря?», и расследование продолжится. Какой вариант предпочтительнее в данной ситуации, решает ведущий.
- Также порой игроки довольно быстро находят решение и... оказываются неправы. Ведущий не обязан говорить игрокам, что они идут не по тому следу и что у загадки ещё достаточно Сложности. Ложные обвинения и умозаключения — часть жанра. Как только игроки поймут, что пошли не в ту сторону, они могут вернуться и продолжить расследование. А если они так и не догадаются? Что ж, вот и задел на будущее. Тот, кого ложно обвинили в убийстве, может стать опасным врагом!
- Систему расследований можно использовать просто как серию бросков для отслеживания прогресса или как своеобразный трамплин для отыгрыша. Ведущий может при желании применить эту систему в качестве списка действий, но куда лучше она работает, когда улики и препятствия служат той основой, на которой ведущий и члены группы отыгрывают свои роли. Опишите место убийства! Скажите о запахе влажной земли и о странных вытянутых следах! Разыграйте сцену допроса, используя броски костей, чтобы определить направление разговора. Развлекайтесь!

Если тайна не раскрыта

Ничего страшного! Иногда убийца уходит от правосудия или оказывается, что убивало совершенно другое чудовище. Это не значит, что приключение окончено. Если убийца ушёл, игроки могут продолжать охоту. Если они не сумели определить чудовище, то всё равно могут с ним сразиться — просто будут не так хорошо подготовлены. Не позволяйте нерешённой загадке останавливать игру.

Пример загадки: охота на сколопендроморфа

Три дня назад рядом с городом сколопендроморф растерзал повозку торговца. Никто не выжил.

Сложность: просто (25)

Возможные улики

- **Осмотр места преступления** (Внимание со СЛ 14, Неясность 0, урон 1d6 + Инт). От повозки практически ничего не осталось. Металлический каркас, на котором держался полотняный навес, искорёжен и смят. Неподалёку есть странный участок мягкой земли, от которого к остаткам повозки идёт длинный след, как будто что-то волокли. Никаких останков не найдено.
- **Анализ доказательств** (Изготовление со СЛ 18, Неясность 2, урон 1d6 + Рем). Металлический каркас повозки кое-где оплавлен. Судя по следам на краях, это результат действия кислоты, а не жара.
- **Распутывание следов** (Выживание в дикой природе со СЛ 14, Неясность 0, урон 1d6 + Инт). Пятачок мягкой земли словно бы взрыт, подобно выходу из кротовой норы.
- **Распутывание следов** (Выживание в дикой природе со СЛ 18, Неясность 2, урон 1d6 + Инт). След на земле выглядит так, будто здесь проволокли что-то большое и длинное. Вдоль него с обеих сторон идут ровные ряды из сотен одинаковых вмятин.
- **Сбор информации** (Образование или Монстрология со СЛ 14, Неясность 2, урон 1d10 + Инт). Найденные улики наводят на мысль, что здесь побывало какое-то роющее существо. Вероятно, оно тем или иным способом выделяет кислоту.

Возможные препятствия

- **Погода.** Начинается дождь, и искать улики становится сложнее.
- **Ложный след.** Персонажи находят среди обломков остатки какой-то книги. Похоже, это украденный дневник местного мага. У этого мага злобный характер, и он использует кислотные заклинания.

Пример загадки: секреты стучаков

Группа стучаков владеет важной информацией о том, что скрывается в глубине древнего рудника. Однако их предводитель ничего не расскажет персонажам, пока не убедится, что те понимают проблемы стучаков и знают историю этого места.

Сложность: затруднительно (100).

Возможные улики

- **Допрос** (Словесная дуэль или встречные проверки социальных навыков, Неясность 2, урон 1d10 + Эмп) ×10. Персонажи могут поговорить с разными стучаками из этой группы, чтобы узнать, что их беспокоит. Однако после 10 допросов сведения начинают повторяться. По желанию ведущего эти допросы могут привести к небольшим дополнительным заданиям, выполнив которые персонажи автоматически успешно пройдут проверку фактов.
- **Слухи** (Ориентирование в городе со СЛ 18, Неясность 4, урон 1d6 + Эмп) ×2. Стучаки неохотно разговаривают с чужаками, но после уговоров соглашаются поделиться слухами и легендами об истории этих мест. Они могут сделать это дважды, прежде чем информация начнёт повторяться.
- **Сбор информации** (Образование со СЛ 18, Неясность 2, урон 1d10 + Инт). У стучаков нет библиотеки, но она есть в ближайшем посёлке. Там персонажи узнают многое об истории этих мест.
- **Сбор информации** (Монстрология со СЛ 15, Неясность 2, урон 1d10 + Инт). Полезно будет вспомнить или узнать всё, что известно о стучаках.
- **Слежка** (встречная проверка Скрытности, Неясность 4, урон 1d6 + Инт). Это не так страшно, как кажется. Следя за стучаками и наблюдая за их повседневной жизнью, персонажи могут узнать о них немало нового.
- **Распутывание следов** (Выживание в дикой природе со СЛ 14, Неясность 4, урон 1d6 + Инт). Стучаки — существа хитрые, но не очень-то сильные. Изучая следы проходящих мимо существ, можно понять, кто им обычно угрожает.
- **Анализ доказательств** (Изготовление со СЛ 18, Неясность 4, урон 1d6 + Рем) ×2. Один из лучших способов понять ту или иную культуру — изучить её технологии. Наблюдая за тем, как стучаки изготавливают и используют инструменты и другие полезные вещи, персонажи постигнут культуру этих существ. Это можно сделать дважды, а потом наблюдение перестанет давать новую информацию.

Возможные препятствия

- **Сплетни**. Само собой, стучаков тревожит присутствие чужаков. О персонажах игроков ходят самые разные слухи.
- **Заговор**. У предводителя стучаков есть соперник. Этот соперник хочет, чтобы у персонажей ничего не вышло и главарь опозорился.
- **Непривычная ситуация**. Персонажам непривычно выпивать в компании стучаков. Незнакомая обстановка их напрягает.
- **Неудачное место**. Пыльные, слабо освещённые пещеры и узкие тоннели, где живут стучаки, плохо влияют на лёгкие, спины и глаза персонажей.
- **Ход времени**. Чем дольше идёт расследование, тем легче забыть о его срочности.
- **Действия властей**. Местный купец хочет снова открыть рудник, а стучаки этому мешают. Будет непросто убедить купца не присылать солдат, пока вы не добудете нужную информацию.

Подробнее о примерах

«Охота на сколопендроморфа» — пример классической загадки из мира «Ведьмака»: чтобы успешно подготовиться к бою, нужно заранее узнать, с каким чудовищем вам предстоит столкнуться. Такая загадка может стать отличным началом для игры на одну встречу. Группа осматривает место происшествия, потом готовится к бою и, наконец, устраивает охоту на чудовище.

А вот «Секреты стучаков» рассчитаны на несколько игровых встреч. Игрокам придётся приложить усилия, чтобы завоевать доверие племени стучаков и узнать у них о заброшенном руднике. Например, персонажи игроков могут устроить в деревне стучаков временную базу и в перерывах между другими приключениями постепенно раскрывать тайну.

Контракты

Ведьмаков редко напрямую вызывают к клиенту. В золотом веке бывало, что правители специально обращались за помощью в ведьмачью школу, но даже это случалось нечасто. После разгрома ведьмачьих школ ведьмаков обычно нанимают, окликая странствующего ведьмака, проходящего через поселение, либо вывешивая контракт на местную доску объявлений и надеясь, что патрулирующий этот район ведьмак откликнется. Приведённые ниже контракты послужат завязкой сюжета или побочным заданием в более крупной кампании. А можно сделать из них целое приключение на одну игру.

Размытые формулировки

Некоторые из этих контрактов специально составлены расплывчато, чтобы ведущий мог сам решить не только как пойдёт охота, но и с каким чудовищем игрокам предстоит столкнуться в конце пути.

От лица и по поручению герцога Зелински мажордом Лезница наградит всякого, кто способен очистить от гнильцов подземелье особняка Зелински. После уничтожения будет выплачена щедрая награда в 200 крон. Предупреждаем, что задача непростая. В подземелье следует сохранить безупречный порядок.

Милсдарь ведьмак (ежели таковой найдётся), моего брата дней шесть тому назад пожрал циклоп. Видал я, как эта тварь бродит по холмам, но уж больно велика она для меня. Я небогат, но есть у меня сын, ни на что не годный. Слыхал я, что вы, ведьмаки, не только золотом берёте, но и юнцами.

Мне нужен умелый ведьмак. Мой магически одарённый товарищ совершил ужасную ошибку, и боюсь, без помощи ведьмака эта ошибка погубит немало народу. Подробности расскажу при личной встрече. Гонец сообщит, где эта встреча состоится.

Люди добрые!
Пожалейте бедную молодую художницу, что пытается пробиться в этом тёмном жестоком мире! Во время ночной прогулки я стала свидетелем столь ужасной картины, что теперь мне отчаянно нужна охрана в лице благородного разбойника! Прошлой ночью на болотах я видела издалека, как огромный зверь напал на женщину сомнительной репутации! К несчастью, чудовище заметило, что я за ним наблюдаю, и теперь я боюсь, что ночью оно придёт за мной! В награду могу предложить лишь пару крон, но замолвлю словечко о своём благородном спасителе перед моей покровительницей герцогиней Локлер!

Видал я кое-что ниже по течению.
Но чё это было, я без понятия. Если честно, могло и привидеться по пьяни. У твари были крылья и харя, от какой корова разрыдается. Деняг мало, но старейшина заплатит. Видал, как та гадина к старым развалинам полетела.

Уважаемый мэтр ведьмак, в иных обстоятельствах я не стал бы просить о помощи мутанта вроде вас, но боюсь, в моём нынешнем положении только вы сумеете помочь. Чудовища я пока не видел, но сердцем чую, что меня прокляли. Ночи мои с недавних пор полны кошмаров, а в часы бодрствования снедают меня странные и тревожные мысли. Жрецы помочь мне не сумели, и боюсь, Крева от меня отвернулась. В отчаянии взываю я к вашей помощи. Конечно же, я не забыл о награде. По завершении вы получите 1000 крон.

Сэмюель Риддик

Отчаянно нуждаюсь в ведьмаке или даже чародее. День тому назад мой муж ушёл охотиться на болота и до сих пор не вернулся. Его брат отправился за ним этим утром, но и он не пришёл обратно. Оба люди надёжные и не раз встречались с опасностью, так что я уверена, они ещё живы. Могу заплатить сотню крон.

Всем, кого это касается.
Недавно я перебрался с семьёй в роскошный особняк моего дяди и пережил там унижение, для расплаты за которое требуются услуги ведьмака или другого охотника на чудовищ. Пока никто не пострадал, но я не проведу в доме ни единой ночи, пока с преследующим меня созданием не будет покончено. Деревенские жители рассказывают всякие небылицы о лесных духах и их задабривании, но я в это не верю. Я видел, как что-то мелкое шныряло в подвале, и слышал шорох под супружеской кроватью. Предлагаю достойную плату в 200 крон.

Рейнард де Аттре

Люди добрые, мне отчаянно нужен ведьмак или другой профессиональный охотник на чудовищ. Я хорошо заплачу любому, кто сможет свести меня с таким человеком. Я не в силах описать ситуацию, в которой мне довелось оказаться, так как и сам не до конца понимаю, насколько велика опасность. Но уверяю вас, без помощи крепкого меча и острого ума я скончаюсь до прихода лета. Даже сейчас, пока я пишу эти строки, рука моя дрожит, а взгляд мечется по углам спальни, реагируя на каждый звук. Если у кого-то есть опыт в истреблении чудовищ, или знакомый охотник на чудовищ, молю как можно скорее ответить на это сообщение.

С тяжёлым сердцем я вынужден официально объявить об исчезновении хорошего парнишки Павла. Он был добрым малым и дюжим лесорубом. Не представляю, что его заставило пойти в лес в новолуние, но сообщаю всем без обиняков: хватит его искать. Близится следующее новолуние, нам нужно подготовиться.

Уважаемый мэтр ведьмак, надеюсь, что вы прочтёте это сообщение и как можно скорее прибудете в поместье Дамьяни. Нам очень нужен ведьмак вроде вас. Последние несколько лет я служу семье Дамьяни. Не было у меня причин для недовольства, да и боги наделили меня трезвым умом: я всегда знал своё место. Но теперь я боюсь, что благополучие моего хозяина под угрозой, и потому посылаю это письмо без его одобрения.

Не так давно хозяин принимал у себя даму из города, которая и мне, и другим слугам показалась странной. Это обаятельная женщина, и господин Дамьяни, похоже, ею очарован, но что-то с ней не так. Их отношения завязались столь внезапно и неестественно. Кожа у неё белая, как алебастр, и никто из слуг не слышал, чтобы она разговаривала. Господин Дамьяни просто как-то вечером привёл её домой, и в последние несколько дней она гостит у нас почти каждый вечер. Гленди с кухни как-то заглянула этой женщине в глаза и говорит, что они холодные и чёрные, словно у волчицы.

Денег у нас немного, мэтр ведьмак, но я уверен, как только господина Дамьяни расколдуют, он вас щедро наградит и золотом, и самоцветами. Пожалуйста, приходите поскорее. Ночами тут беспокойно, и могу поклясться, что прошлой ночью видел странный силуэт в покоях прислуги.

Хотите узнать, как жилось в золотом веке ведьмаков, когда по миру бродили чудовища и трудно было добраться до соседнего города, не встретив по пути циклопа или туманника? В дневнике Эрланда из Ларвика, основателя ордена Грифона, вас ждёт встреча с множеством чудовищ, некоторых из которых не видели вот уже несколько поколений.

«Дневник охотника на чудовищ» — дополнение к настолькой ролевой игре «Ведьмак». Здесь вы найдёте целый ряд новых чудовищ и увлекательные завязки для приключений, а также подробно прописанную систему расследований.

В этой книге вас ждут:

- **33 новых чудовища**
  Натравливайте на крестьян самых разных существ, от смертельно опасных археспор до жутких вендиго!
- **2 исключительных чудовища**
  Населите тёмные уголки и высокие горы Континента уникальными высшими вампирами и истинными драконами!
- **Система расследований**
  Узнайте, как добавить в сюжет увлекательную тайну или загадочное убийство, чтобы игра стала ещё интереснее!
- **Новые сведения** из истории ордена ведьмаков и самого Эрланда из Ларвика, Первого Грифона!

18+

WI11021

Talsorian Games

CD PROJEKT RED®

HOBBY WORLD
Играть интересно

ISBN 978-5-907170-64-3
Артикул 717064
9 785907 170643